
Instituto Nacional de Antropología
y Pensamiento Latinoamericano
Presidencia
de la Nación
CULTURA
DE LA NACIÓN
LOS SECRETOS
DEL
JUGUETE

PRESIDENCIA DE LA NACION
SECRETARIA DE CULTURA
INSTITUTO NACIONAL DE ANTROPOLOGIA
Y PENSAMIENTO LATINOAMERICANO

ANA MARIA DUPEY

LOS SECRETOS DEL JUGUETE

BUENOS AIRES
REPÚBLICA ARGENTINA
1998



AUSPICIA INSTITUTO PARA LA INVESTIGACION Y PEDAGOGIA DEL JUEGO
SEDE SUDAMERICANA

AUTORIDADES

PRESIDENTE DE LA NACIÓN

Dr. Carlos Saúl Menem

SECRETARIA DE CULTURA

Dra. Beatriz Krauthamer de Gutiérrez Walker

DIRECTORA NACIONAL DE PATRIMONIO CULTURAL

Lic. Magdalena Faillace

DIRECTORA DEL INSTITUTO NACIONAL DE ANTROPOLOGÍA
Y PENSAMIENTO LATINOAMERICANO

Dra. Diana Rolandi de Perrot

•

AGRADECIMIENTOS

A Liliana Lorenzo por sugerirme el tema, a Marcelo Alvarez y Patricio Reyes por la lecturas y comentarios sobre el texto, a Leonor Slavsky por sus aportes bibliográficos y a Víctor Fabián Gónzalez por el diseño. Un reconocimiento especial a Reiko Tsukamoto por la información sobre Hina Matsuri y a Enrique Luco por su orientación en relación a los juegos egipcios. Asimismo, agradezco especialmente a: María Julia Cardinal, Leticia Ferreyra, al personal de la biblioteca por su cooperación, Cámara Argentina del Juguete, Universidad de Belgrano - Facultad de Arquitectura: Arq. Ana María Mancasola, y Rubén Torne, Taller Orígenes, Archivo General de la Nación, Mario Ansótegui, María Cristina Argota, Prof. Félix Coluccio, Lic. Stella Ferrarese, Lic. Silvia García, Carlos Masotta, Prof. Nora Matassi, Lic. María Cecilia Migliore, Lic. Juan Carlos Radovich y Arq. Alvaro San Sebastián



PRESENTACION

El Instituto Nacional de Antropología y Pensamiento Latinoamericano ha tenido siempre un particular interés por la difusión del conocimiento sobre la diversidad de las culturas regionales y populares y de los estudios antropológicos que se refieren a aquellas dimensiones de la vida social que se vinculan con lo cotidiano. Es por ello, que en esta oportunidad se aborda la problemática del juego y los juguetes. El texto, que se originó como una investigación documental y bibliográfica para la realización de una exposición, fue cobrando cuerpo en un catálogo que presenta una mirada antropológica sobre un tema que cada uno de nosotros no sólo pensamos que lo conocemos sino que, también lo vivenciamos. Sin embargo, la perspectiva que se ha escogido obliga al lector a salirse de su conocimiento en lo relativo al juego –es decir de lo que se da por supuesto e interviene en la comprensión de su mundo social y cultural– y abordar otros significados en otros contextos socioculturales e históricos. La propuesta no se preocupa por la historia perceptual del

juego sino sobre su diferencia, según los contextos lúdicos, rituales, de situaciones coloniales, de confrontaciones grupales, etc. en los que se inscribe y en los que cobra su especificidad. Una de las problemáticas que también se ha afrontado es el recorrer en forma escrita una actividad que sustancialmente es un hacer, por lo que se combina una pluralidad de juegos pero en el singular lugar de la producción escrita.

De este modo, una vez más el INAPL concreta un esfuerzo tendiente a acercar la producción de conocimiento antropológico a la sociedad y contribuir a una mejor apreciación de su constitución multicultural y de los flujos interculturales que los diferentes grupos sociales han intercambiado e intercambian, en términos del juego. Esperamos que a través de su lectura ustedes se recreen tanto como nosotros y disfruten de las distintas experiencias y expresiones.

Dra. Diana Rolandi de Perrot
Directora
Instituto Nacional de Antropología
y Pensamiento Latinoamericano





Introduccion



os proponemos realizar un viaje a través del mundo del juego y del juguete para desvelar sus secretos. Un posible camino a transitar es el que ofrece la perspectiva antropológica, que considera al juguete como un objeto en el que, durante su uso cotidiano efectivo, no sólo se depositan un conjunto de relaciones afectivas e imaginarias sino también cognitivas, y al juego como una actividad que no sólo proyecta cosmovisiones colectivas bien establecidas, sino que además, refiere a otros mundos posibles en lo simbólico, expresivo e imaginario.

Para acceder a la significación que se le atribuye a una determinada actividad lúdica debe apreciarse la misma en el contexto social y cultural en que se inscribe, de lo contrario parecería que hay juegos que –por sus as-

pectos perceptuales semejantes– habrían sido inventados en cada lugar del mundo una y otra vez, cuando en realidad poseen un valor distintivo según el contexto en que se los interpreta. El fascinante movimiento del trompo ha tenido una significación y función diferente a través de los tiempos. El actual trompo musical -de plástico- que los niños de la primera infancia hacen girar para observar sus movimientos, en el siglo XVIII era una propiedad colectiva de ciudades y parroquias inglesas. Los mismos eran de gran tamaño y los varones adultos de la comunidad, en determinada época del año, los hacían girar como entretenimiento y para entrar en calor en los fríos días del invierno europeo. En cambio, en el siglo XIX en Sancerrois, Francia, consistía en un jue-



Juego infantil inglés del siglo XIII denominado:
El encapuchado ciego.
Este jugador debía adivinar quién le había golpeado con los trozos de tela que sostienen los demás jugadores.



Juego infantil inglés del siglo XVIII denominado: Bear-leader.
Consistía en que un niño vendado conducía a otro sujeto por las manos
y las rodillas por una cuerda.
El chico vendado era el bear-leader y debía evitar
que los otros niños golpearan el oso, quien se acurrucaba detrás de él por protección

go de competencia de 'trompo contra trompo' entre niños de 8 a 12 años realizado en ámbitos públicos. Este juego era considerado muy violento y peligroso por parte de los adultos. Se lo prohibió en las escuelas y en la vía pública por temor a la destrucción de las vidrieras de los comercios. Los niños les requerían a los maestros carpinteros del pueblo que tornearan la madera (dando la singular forma del juguete) y a los herreros, que colocaran la punta de metal. Abuelos habilidosos fabricaban las cuerdas con fibra de cáñamo. Investigadores, como Alice Gomme, han señalado que en el pasado remoto el trompo se aplicaba en la realización de prácticas adivinatorias.

"¡ZUMBAYLLU, ZUMBAYLLU!

"Repetí muchas veces el nombre, mientras oía el zumbido del trompo. Era como un coro de grandes tankayllus /tábanos zumbadores/ fijos en un sitio prisioneros sobre el polvo. Y causaba alegría repetir esta palabra, tan semejante al nombre de los dulces insectos que desaparecían cantando en la luz.

Hice un gran esfuerzo; empujé a otros alumnos más grandes que yo y pude llegar al círculo que rodeaba a Antero. Tenía en las manos un pequeño trompo. La esfera estaba hecha de un coco de tienda, de esos pequeñísimos cocos grises que vienen enlatados; la púa era grande y delgada. Cuatro huecos redondos, a manera de ojos, tenía la esfera. Antero encordeló el trompo, lentamente, con una cuerda delgada; le dio muchas vueltas, envolviendo la púa desde su extremo afilado; luego lo arrojó. El trompo se detuvo, un instante, en el aire y cayó después en un extremo del círculo formado por los alumnos, donde había sol. Sobre la tierra suelta, su larga púa trazó líneas redondas, se revolvió lanzando ráfagas de aire por sus cuatro ojos; vibró como un gran insecto cantador, luego se inclinó volcándose sobre el eje. Una sombra gris auroleaba su cabeza giradora, un círculo negro lo partía por el centro de la esfera. Y su agudo canto brotaba de esa franja oscura. Eran los ojos del trompo, los cuatro ojos grandes que se hundían, como en un líquido, en la dura esfera. El polvo más fino se levantaba en círculo envolviendo al pequeño trompo.

El canto del zumbayllu se internaba en el oído, avivaba en la memoria la imagen de los ríos, de los árboles negros que cuelgan en las paredes de los abismos...

Mientras bailaba el trompo todos guardaban silencio. Así atento, agachado, con el rostro afilado, la nariz delgada y alta, Antero parecía asomarse desde otro espacio.

De pronto, Lleras gritó, cuando aún no había caído el trompo:

–¡Fuera, akatank'as /escarabajos/! ¡Mirando esa brujería del Candela! ¡Fuera zorrinos!

Nadie le hizo caso. Ni siquiera el Añuco. Seguimos oyendo a zumbayllu.

–¡Zorrinos, zorrinos! ¡Pobres k'echas! /meones/ –amonestaba Lleras, con voz casi indiferente.

El zumbayllu se inclinó hasta rozar el suelo; apenas tocó el polvo, la esfera rodó en línea curva y se detuvo.

–¡Véndemelo! –le grité a Antero– ¡Véndemelo!

Antes que nadie pudiera impedírmelo me lancé al suelo y agarré el trompo. La púa era larga, de madera amarilla. Esa púa y los ojos, abiertos con clavo ardiendo, de bordes negros que aún olían a carbón, daban al trompo un aspecto irreal. Para mí era un ser nuevo, una aparición en el mundo hostil, un lazo que me unía a ese patio odiado, a ese valle doliente, al Colegio".

José María Arguedas. "Los ríos profundos". Lima, Horizonte, 1980 págs. 69-70.

Cuando se piensa en el juego, desde la perspectiva del pensamiento occidental, se lo vincula con el tiempo libre, el ocio y la espontaneidad y se lo contrasta con el mundo del trabajo y la obligación. Se ha considerado al juego como un hacer que se agota en si mismo (autotélico) sin una finalidad externa. Como si fuera un gesto gratuito sin objeto pero pleno de sentido de modo semejante a la liturgia[1]. Pero también, debido a la orientación pragmática de Occidente, se ha querido tomar ventaja de su valor para el aprendizaje y la socialización y hoy vemos como el juego en el aula se transforma en trabajo.

Condicion conflictiva del juego. Entre lo individual y lo social

Prestigiosos especialistas han desarrollado enfoques que se centran en los aspectos sociales y culturales de la actividad lúdica. Piaget y Freud han evidenciado la naturaleza conflictiva del juego en la armonización entre lo personal y la tradición; pero Winnicot es quien argumenta sobre la dimensión cultural del juego cuando señala que éste junto con el arte y la religión constituyen una zona de experiencia intermedia de tensión entre la realidad interna y la externa. Reconoce que el acto de jugar tiene un tiempo y un lugar que no se encuentra ni adentro ni afuera. Para dominar lo que está afuera es preciso hacer cosas, no sólo pensar y desear sino también jugar. En la primera etapa de la infancia, el juego es una experiencia intensa que existe en un espacio potencial entre el individuo y el medio ambiente, representados por el niño y la madre. En este ámbito se produce el jugar: la experiencia cultural comienza con el vivir creador cuya primera manifestación es el juego[2]; en él se combinan la originalidad subjetiva con la aceptación de la tradición heredada. De esta tradición el sujeto toma elementos a los que aporta su creatividad: se es original en base a la tradición. El jugar, simultáneamente, conduce a la experiencia cultural y constituye su base.

El juego como interpretacion de lo real

Otro enfoque es el que expone Chateau[3]. Se centra en el juego como actividad en la que el niño aprende y ejerce la interpretación de la representación del mundo. El autor se aproxima al juego como proceso de semiosis. Primero en la acción, luego en el gesto y finalmente en la palabra se van instaurando





Juegos de niños (1560). Pedro Bruegel.

respectivamente los significados. El palo de escoba es lanza, fusil, caballo, etc., y en esta polivalencia del signo reside la capacidad de ir transfiriendo un significado a un comportamiento distinto cada vez, más fino e internalizado. Considera, además, que con el desarrollo del juego reglado, el niño aprende que la regulación del comportamiento posibilita el compartir y adquirir responsabilidad sobre la convención social. Pero también toma conciencia acerca de que las reglas son censuras, límites por lo que deberá controlar su voluntad en la relación con el grupo y con el líder.

LA ACTIVIDAD LUDICA COMO SIMBOLIZACION Y TRANSFORMACION SOCIAL

El antropólogo británico Víctor Turner[4] trata de identificar procesos socioculturales que tendiesen a generar nuevos símbolos, considerando a estos últimos como vehículos del conjunto de significados percibibles sensorialmente. En sus investigaciones indaga acerca de cómo se ganan y pierden significados a medida que éstos viajan a través de los cientos de actuaciones de los ritos, dramas y también juegos y cuáles son los efectos en la conducta de quienes son expuestos a estos símbolos y los usan en la comunicación social. Turner busca captar los símbolos en su momento y ver sus posibilidades de formas y significados, pero siempre en su concreta contextualización de interacción social. Distingue dos tipos de simbolización. El liminal en que símbolos y cosas se invierten en relación con su uso en la vida cotidiana: es el caso del mito y del rito. En esta etapa de transición se crea un área ambigua, una especie de limbo. Superada esta etapa, se retorna al orden preexistente. La liminalidad es una aguda inversión de atributos sociales y de confusión de límites. Es una estructura obligatoria. Pero si bien invierte no subvierte. En cambio el liminoide es un dominio independiente de creatividad y experimentación, en el que se produce la subversión. A este proceso de transformación pertenece el juego, por tratarse de una actividad libre de constricciones externas que se libera de obligaciones prescriptas por las instituciones y, por ello, puede generar mundos simbólicos diferentes. En él se elaboran los cambios culturales.

Mientras que los procesos liminales sirven para compensar la rigidez, la injusticia de la normatividad de la estructura, los liminoides son un campo de experimentación sobre repertorios de variables posibles. Estos últimos constituyen alternativas latentes potenciales de las que emerge la novedad, cuando las configuraciones de

los sistemas lo requieren. Los procesos liminoides son colectivos y se generan continuamente, a lo largo de los márgenes de los procesos económico político centrales y en los intersticios de las instituciones nucleares. Son los terrenos de ensayo en los que se exponen críticas sobre injusticias, ineficiencia e inmoralidad. El juego, en su carácter de proceso liminoide, opera con distintos factores de la cultura para reunirlos en combinaciones experimentales que golpean a las estructuras normativas.







LA SIGNIFICACION SOCIAL Y SIMBOLICA DE LOS JUEGOS

LOS SECTORES SOCIALES Y SUS JUEGOS



l juego ha sido una marca de distinción social entre grupos urbanos y rurales, señores y vasallos, obreros y burgueses. En los círculos aristocráticos europeos del Ancien Régime se jugaba a vigilantes y ladrones, damas de miriñaque y caballeros vestidos con holgadas y suntuosas casacas, calzones cortos y ajustadas medias de seda jugaban a la 'gallina ciega' y a la 'pilla pilla'. Este grupo social de adultos, que disponía de tiempo libre y poseía propiedades en el campo, interpretó juegos que luego en ese mismo continente jugarían los niños.

En el siglo XIX, durante el reinado de Kojong de Koryo, en el actual territorio de Corea, el columpiarse sobre una soga era una práctica realizada por las damas de la corte. Posteriormente, el juego perdió su aristocrático status y se generalizó. En la China durante la dinastía T'ang (siglo VII), también la nobleza femenina sostenía competencias de balanceo.

Procesos colonizadores y juegos prohibidos

La actividad lúdica, también, fue un ámbito donde se concreta la confrontación cultural entre colonizadores y colonizados. El nativo se ve expuesto por la práctica de sus juegos a la persecución de sus valores por los conquistadores. Así, por ejemplo, los pastores protestantes europeos en las Islas Sociedad (Polinesia Francesa), cuando establecieron contactos estables, sometieron a los nativos a una adaptación forzosa hacia

JUEGOS ENTRE CONQUISTADOS Y CONQUISTADORES

Partida de totoloque entre Moctezuma II y Hernán Cortés y presentación de juegos indígenas mexicanos ante el Papa en Roma, Italia (siglo XVI)

"Bernal Díaz hace mención de otro juego que vió jugar a Moteuczoma con Cortés en tiempo de su prisión, al cual llamaban *totoloque*. "Jugábalo, dice, aquel rey con unos bodoquillos de oro muy lisos que arrojaba desde muy lejos a unos tejuelos del mismo metal, y a cinco rayas ganaba o perdía ciertas piezas o joyas ricas que apostaba".

Había entre los mexicanos hombres muy diestros en juegos de pies y manos, especialmente destinados a la recreación de los reyes y señores. Echábase un hombre de espaldas en el suelo y levantando los pies tomaba en ellos un madero grueso y rollizo de más de 3 varas; el cual arrojaba a competente altura, y cayendo lo repelía con las plantas de los pies; después abrazándolo con los mismos pies, le hacía dar por un rato un giro violentísimo. Lo más admirable era que a veces lo hacían, como yo le he visto hacer, con dos hombres sentados en las extremidades del madero. Este juego ejecutaron dos mexicanos en Roma en presencia del Papa Clemente VII, y de muchos príncipes romanos, con singular placer de aquella corte. Usaban también los mexicanos el danzar con otros dos hombres encima: el segundo puesto de pies sobre los hombros del primero le acompañaba con algunos movimientos, y el tercero sobre la cabeza del segundo danzaba y hacía otras pruebas de su agilidad. Otras veces erigían un madero sobre los hombros de dos jugadores y otro tercero danzaba sobre la punta del madero. Los primeros españoles que vieron estos y otros juegos de los mexicanos, hablan con asombro de su destreza y protestan que algunas veces estuvieron inclinados a creer que intervenía en ellos el demonio; porque no se hacían cargo de lo que puede la industria de los hombres ayudada de la aplicación y diligencia".

Francisco J. Clavijero "Historia antigua de México", México, Porrua, 1845, págs. 310 y 311.

las pautas de la cultura occidental. Los "orometua a'o" –denominación dada a los pastores por los nativos– se opusieron, entre otras prácticas sociales, a los juegos por considerarlos inútiles porque, según el espíritu puritano, los adultos debían dedicar su tiempo a perseguir beneficios más racionales. Inician una actividad prescriptiva hacia el boxeo, la lucha, las carreras a pie, lanzamiento de jabalina, arquería, juegos de pelotas, riña de gallos, deslizarse sobre las olas como también hacia actividades infanti-

PROHIBICIONES Y EXCEPCIONES DE JUEGOS

Los Sangleyes chinos de Filipinas sólo pueden realizar sus juegos en el Año Nuevo, que festejan durante la primera luna de febrero (Siglo XVII)

"12 Haciendo mérito S.M. de lo resuelto en la cédula penúltima de 11 de Marzo de 1652 haberle representado persona celosa del servicio de Dios y suio tenía acreditado la esperiencia que la maior parte de los daños que resultaban a los sangleyes chinos que allí asistían e ivan a comerciar nacían de los juegos a que eran inclinados, que para evitarlos estaba prevenido por autos de aquel govierno no se les permitiese si no sólo en su pascua que celebraban la luna nueva de Febrero en la que tenían estos juegos públicos, por cinco días y daban por vía de varatos 9.000 pesos más o menos; que de haber disimulado y permitido los que governaban el Parián jugasen otros tiempos, resultaba hacer quiebras en sus haciendas y de particulares quedar despoblado sin haber quien havitase las tiendas hechas a costa de vecinos de Filipinas para con su procedido sustentar sus obligaciones y disminuirse la Real Hazienda por faltar la cantidad que los sangleyes que se ausentaban pagarían por las licencias que sacaban para residir allí, y que los que tenían el govierno de éstos los maltrataban, y prendían a que fuesen a jugar al Parián principal de dicha ciudad. Mandó S.M. consiguiente a la súplica al Governador de Filipinas que con todo aprieto diese las órdenes más convenientes para que con ningún título ni pretexto se consintiese ni permitiese a dichos sangleyes jugar así en su Parián como en otra parte donde residieren a ningún juego si no sólo en los 5 días de sus pasquas, y que para celebrarlas no les obligase persona alguna a que fuesen al Parián de Manila desde las partes o lugares donde se hallasen y estubiesen con su licencia, castigando con severidad al ministro que contraviniese, teniendo entendido que el procedido de dichos varatos se havía de convertir precisamente en los efectos para que lo tenía aplicado por dicha cédula de 11 de Marzo de 1652. Ver la [Cédula] de 22 de Agosto de 1659. *Cedulario* tomo 40, fol. 117, nº 130".

Manuel Josef de Ayala "Diccionario de Gobierno y legislación de Indias" de Milagros Vas Mingo. Madrid, Cultura Hispánica, vol. VII p. 128.

les como construir y hacer navegar botes de juguete, remontar barriletes, caminar con zancos, o jugar a la gallinita ciega. La sombra de las creencias puritanas cayó sobre los juegos. Sólo muy pocos juegos infantiles han sobrevivido a la crítica misionera. En 1891, Henry Adams escribe sobre la misión cristiana en Tahití señalando que no encuentra, entre sus naturales danzas y juegos, sino tan sólo el canto llamado "himene". En la actualidad en festivales como el del 14 de julio –" Día de la Bastilla"– se promueve la realización del lanzamiento de la jabalina, las carreras de canoas y el caminar sobre el fuego, que sobreviven únicamente por el estímulo y el apoyo que brindan las autoridades oficiales locales. La mayor parte de los adultos en las aldeas ha terminado aceptando la doctrina de los misioneros de que el entretenimiento, si lo es para alguien es sólo para jóvenes, y que una persona que ha entrado en la madurez, no se puede involucrar excepto en situaciones especiales. También en América, poco después de la conquista española, se hizo sentir la presión de la Inquisición sobre el juego de pelota denominado "tlachtli" (que más adelante se describe) por considerárselo vinculado con el paganismo, la superstición y la herejía. Ello originó decretos reales prohibiendo la construcción de las canchas. Sin embargo, el juego se mantuvo en forma clandestina perdiendo aquellos signos externos vinculados a aspectos religiosos. En la actualidad se practica un juego afín 'ulama de cadera', pero sin los valores religiosos que poseía "tlachtli".

Diversos juegos, además de los mencionados, han sido objeto de negación y subordinación por los grupos colonizadores en función de su supuesta misión 'civilizadora'. La dominación económica y política no ha sido suficiente para la culminación de los proyectos coloniales. Estos han demandado la erradicación de aquellas expresiones que posibilitaran el desarrollo de estrategias de resistencia colectiva, por parte de los colonizados. Manifestaciones como el teatro, la danza, la narrativa oral, el canto y el juego poseen potencialidad para tornarse en mensajes de resistencia contra la hegemonía, sea ésta detentada por un grupo extranjero colonial o una determinada clase en el marco de un estado-nación. Mensajes que se constituyen en vehículos de contenidos de conciencia colectiva referidos no sólo a la denuncia de situaciones de dominación impuesta por la fuerza sino también a la aseveración de principios para el despliegue de acciones defensivas y /u ofensivas frente a la negación y exclusión de que es objeto el dominado.

EN LA ESTANCIA LA FELICIDAD, SI DE MUJERES Y JUEGOS SE TRATA, MEJOR... CONTROLARLOS

El irlandés John Brabazon limita el número de mujeres residentes y prohibe los juegos de azar y carreras en la estancia bonaerense La Felicidad (1860-1864), argumentando su incompatibilidad con la disciplina del trabajo.

"Le dije en esa oportunidad a don Teodoro... que como había demasiadas mujeres en la estancia no quería más que a la mujer del capataz y las de dos peones.

Serantes consideró que era una buena idea la de eliminar el exceso de mujeres porque unos días antes, no estando él en la estancia, había habido una gran gresca por esa causa y algunos peones habían esgrimido armas y otros asadores y cuchillos; y que por esa causa, cuando fué informado del suceso, había tenido que sacar al hombre que estaba a cargo de la estancia y a su mujer...

Después me preparé para dar comienzo a la esquila el 10 de octubre, teniendo 13 esquiladores elegidos, que esquilaban en total más de mil ovejas por día. Entre aquellos se contaban tres mujeres, que eran las mejores esquiladoras, y el resto eran hombres que tenían ovejas o un interés en las majadas. Al mismo tiempo conseguí la tropa de carros de don Luciano Ramos para ir cargando la lana a medida que era esquilada, dando a cada hombre cuenta de la lana que le pertenecía y qué ovejas habían sido esquiladas en cada majada. Comenzamos por la majada de las ovejas finas y los carneros.

Yo no permitía el juego o las carreras, como sucedía en otras estancias criollas, porque por esa causa habían peleas y los hombres se lastimaban entre ellos. Había individuos que invitaban a los esquiladores para que jugaran a los naipes o a la taba, y entonces resultaba que hombres que solamente esquilaban 20 ovejas por día tenían más latas de esquila que los que habían esquilado 80 ó 100; y como los jugadores perdían el descanso de la noche al día siguiente estaban con poca voluntad para el trabajo, por esa causa, y los que ganaban porque ganaban y los que perdían por lo que habían perdido.

Como a mí no me gustaba el juego ni que entraran jugadores en la estancia acabé con la esquila antes que lo hiciera ningún otro establecimiento de la vecindad, y como tuve la lana cargada para ser enviada a Buenos Aires antes que cayera la noche algunos otros ovejeros me fueron a ver para saber si no les enviaría mis esquiladores; y a esos les respondí que los entrevistaran ellos mismos porque eran hombres libres de ir a donde quisieran".

Andanzas de un irlandés en el campo porteño. (1845-1864). Bs. As. Eca. 1981.

Cada una de estas expresiones se derivan de realidades concretas e históricamente condicionadas, y de acuerdo a cómo son vividas por los distintos sectores sociales dan cuenta de la conciencia y la creatividad colectiva moldeada por las experiencias sociales. Las marcas de la negación del colonizado se hallan inscriptas en dramatizaciones y juegos que canalizan críticas hacia actitudes autoritarias (por ejemplo parodiándolas) y se constituyen en un campo para organizar acciones de protesta. Si bien los juegos pueden incorporar elementos de la cultura del colonizador, no necesariamente se deben interpretar como la aceptación de la superioridad social de este último, sino que puede constituir una instancia de impugnación. De este modo, el juego se impregna de una significación política.

PROHIBICION DE JUEGOS DE SUERTE Y ENVITE EN EL VIRREINATO DEL PERU EN EL SIGLO XVII

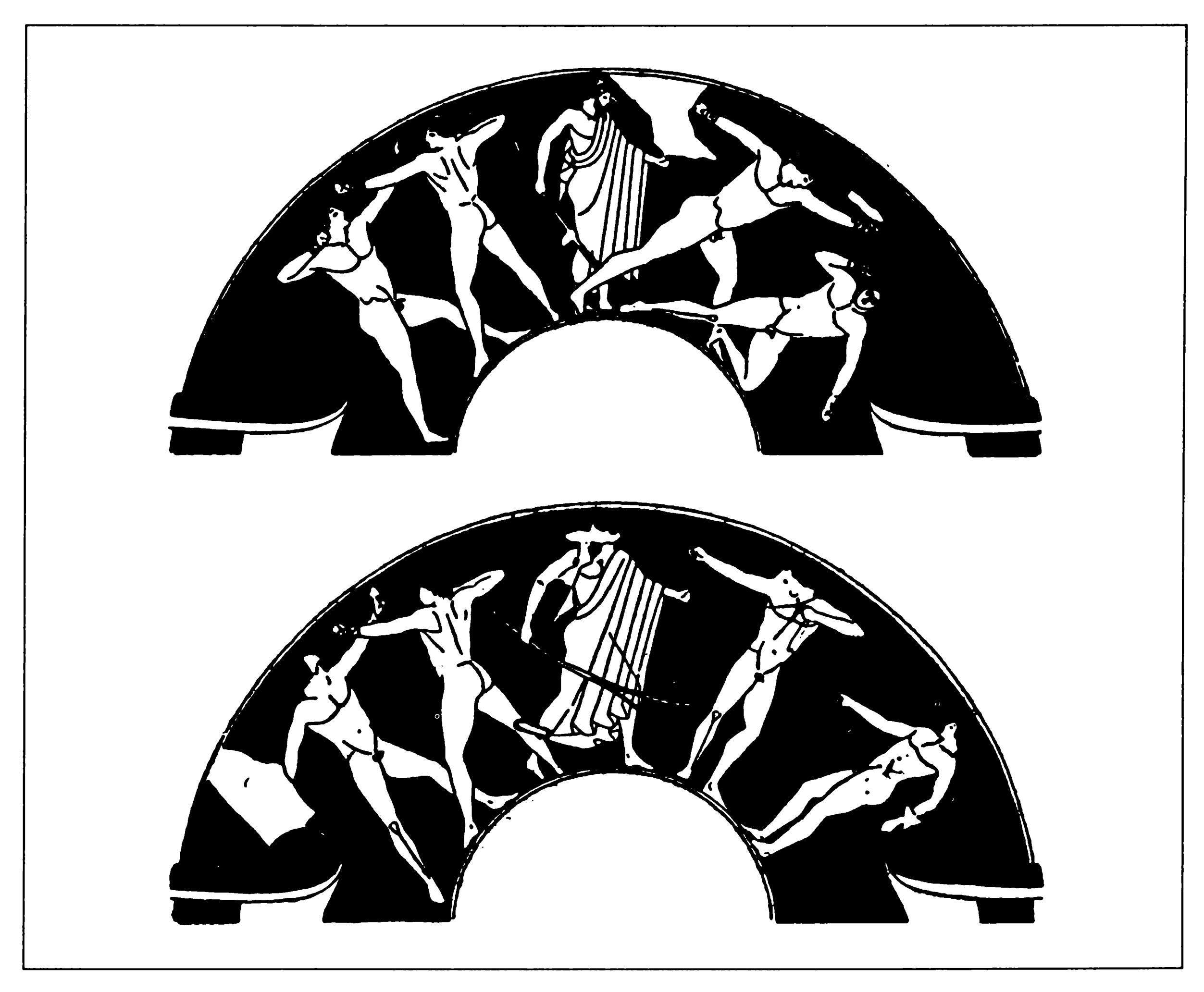
"4 Ynformado el Rey que en el puerto de San Juan de Ulúa y Nueva Veracruz, quedando estaban allí las flotas y en otros tiempos les había mui tirados perdiéndose muchas haziendas de pasageros, y vecinos de la tierra y las justicias y ministros en vez de remediarlo los permitían en sus casas, y a horas de que avían resultado muchos inconvenientes en deservicio de Dios; mandó al Virrey del Perú pusiese eficaz remedio en esto, probeyendo que en dichos puertos, ni en otra parte de su distrito se permitiesen juegos en casa del castellano, en las de las justicias ni en otra a vecinos ni forasteros en ninguna quantidad, por limitada que sea, ni a soldados fuera del cuerpo de guardia, y allí con mucha limitación, y no con vecinos ni pasageros; y el castellano y xusticias no pudiesen llebar derechos ni probechos de las tablas del juego pena de suspensión de oficios por 4 años de contravenir a lo mandado y las demás penas pecuniarias que le pareciese, haciéndolas executar irremisiblemente, probeiendo se formase cargo de ello en las residencias que se tomasen, y que se pregonase esta Cédula de 4 de Septiembre de 1604. *Cedulario* tomo 36, fol. 162, nº 132".

Manuel Josef de Ayala "Diccionario de Gobierno y legislación de Indias" de Milagros Vas Mingo. Madrid, Cultura Hispánica, vol. VII p. 176.

ACTIVIDAD LUDICA Y CULTOS RELIGIOSOS

En el continente europeo

Los antiguos habitantes de la Hélade constituyeron a los juegos en parte de su religión. Los juegos olímpicos se celebraban cada cuatro años en el solsticio de verano durante cinco días a orillas del río Alfeo, cerca de la ciudad de Olimpia, en honor de Zeus. A ellos concurrían peregrinos, visitantes de otras ciudades y comerciantes. La campaña se cubría de



Escena de pugilato. En el grabado superior, el púgil caído reconoce su derrota levantando la mano derecha y en el inferior se observa a los púgiles colocándose las correas.

tiendas y barracas. Pero sólo podían participar de los juegos ciudadanos; no se admitían esclavos ni extranjeros. Estaba vedado a las mujeres ingresar a los recintos de juego bajo pena de muerte. Las habituales pruebas consistían en carreras de 200 m, una gran carrera de 2,5 km, carreras con coraza, carreras de carros, una combinación de lucha y boxeo denominada pancracio, el pentatlo que comprende: carrera, salto en alto, lanzamiento del disco, y de la jabalina, y lucha. Aquel que superaba todas las pruebas concretaba el ideal del hombre completo, según los valores helenos. Al vencedor se le tributaban honores públicos, los poetas escribían himnos que los inmortalizaban y se les acordaba el privilegio vitalicio de ser atendido en su subsistencia por cuenta del erario público. Esta celebración, ori-

ginariamente local, adquirió dimensión pan-helénica y en la actualidad ecuménica. Los juegos píticos, en honor de Apolo, y los panatenaicos, dedicados a Atenea, se efectuaban en ámbitos sagrados y tenían un doble valor: como ofrenda a la deidad pero también como medio para desarrollar la areté humana (la excelencia en los distintos aspectos en que un hombre completo puede ser excelente: como luchador, orador, pensador etc). Por eso no es extraño hallar asociadas a las pruebas físicas certámenes musicales, como en el caso de los juegos píticos.

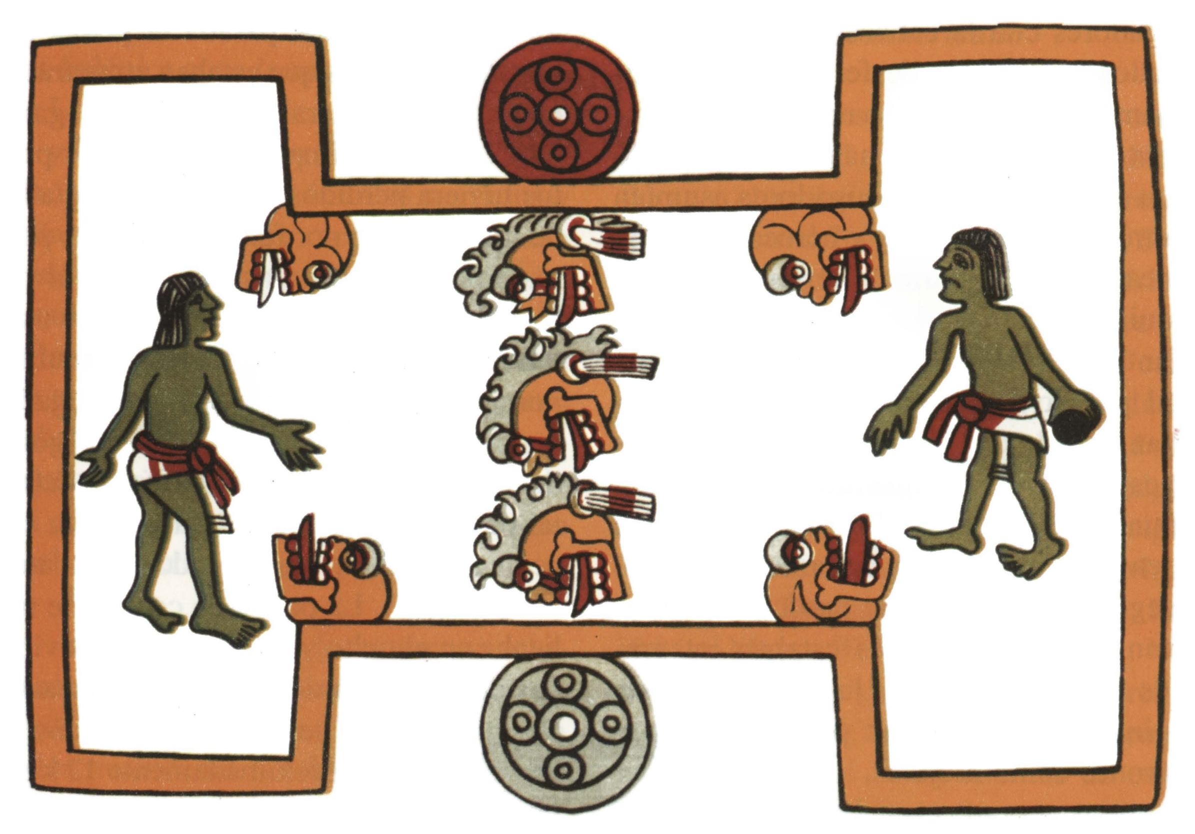
A pesar de que los romanos retomaron estas celebraciones de juegos públicos en honor de los dioses, el sentido de los mismos no obedecía al ideal heleno de desarrollo integral del ser humano, en el que belleza, inteligencia y moral no se hallaban escindidos. Celebraban juegos marciales en honor de Marte –dícese que el emperador Tiberio (año 20 DC) mató en ellos 200 leones-, que tenían antecedentes en los juegos inventados por Pirro, hijo de Aquiles, en 1190 AC. Los "ludi romanos" eran una fiesta pública que en principio iban acompañados de carreras de caballos sueltos o uncidos a carros (ludis circenses). Los había de dos clases: "ludis stati" dedicados a hombres públicos y "ludis votivi" a deidades. También había juegos fúnebres realizados en obsequio del difunto para aplacar su espíritu, entre los que se contaban los combates de gladiadores.

En el continente americano

Los juegos de pelota han sido comunes desde el período precolombino, durante el arribo de los conquistadores, y hasta nuestros días en Mesoamérica, S.O. de América del Norte y Sudamérica. Existen diversos testimonios sobre la existencia de juegos de pelotas y de canchas de juego, tales como: a) los relatos de los cronistas Fray Diego Durán y Fray Bernardino de Sahagún (ambos del siglo XVI) y Francisco Clavijero del siglo XVIII, b) los códices (Borbónico, Maggliabecchi, Borgia, Cospi o Bolonia, Fejérváry-Mayer, Telleriano-Remensis, Vaticano A o Ríos, Vaticano B) anteriores y posteriores a la Conquista, c) las fuentes indígenas (Popol Vuh), además de estelas, paneles, figurinas, pinturas murales, como la de Tepantitla, y los restos arquitectónicos de las canchas de pelota. Las hipótesis referidas al significado de estos juegos en el área Mesoamericana (por la frecuencia de la asociación de representaciones iconográficas de este juego con sangre y sacrificios humanos por decapitación) se orientan a vincularlo con aspectos religiosos-simbólicos. Los cronistas refieren ceremonias preparatorias a los juegos: ayunos, ofrendas, ritos de consagración de las canchas, acciones de gracias después de los partidos, que indicarían la connotación religiosa del juego de pelota en el período de la Conquista. En las figurinas, vasos, maquetas, se representan personajes que visten como

jugadores con la cabeza cercenada, asociados a símbolos de fertilidad. En Mesoamérica era un juego reservado a hombres jóvenes profesionales. De acuerdo con el Popol Vuh, los jugadores asumían nombres de los dioses y héroes que ellos encarnaban. El número de jugadores por equipo podía variar entre uno y ocho. Tanto los miembros de la nobleza como del pueblo realizaban apuestas, que podían ser de dos niveles: entre jugadores y espectadores o entre miembros de comunidades distintas. Sin embargo, en el área Circumcaribe y Sudamericana este juego era popular y de participación comunitaria. Los equipos estaban integrados por numerosos jugadores (hasta treinta miembros) que podían ser tanto varones como mujeres.

Los aztecas jugaban en lugares especiales llamados "tlachtli", que tenían la forma de un rectángulo con una línea divisoria transversal o longitudinal en su parte media. La medidas de las canchas oscilan entre 11 a 14 m x 5,6 ó 8,4 m de ancho, hasta 25 a 26 m x 8 ó 9 m de largo y de alto aproximadamente 2,90 a 3,90 m Poseían en algunos casos escaleras de acceso o estructuras laterales en declive, donde los espectadores se podían ubicar. En los lados laterales de la cancha se emplazaban anillos de piedras. En el juego se empleaba una pelota de caucho que se golpeaba con el codo, la rodilla o la cadera, se debía mandar la pelota al otro campo pasando la línea del medio. Pero si uno de los equipos pasaba la pelota por uno de los anillos que estaban empotrados en las paredes laterales de la cancha, ganaba el juego, no importando cuantos puntos tuviera perdidos. El puntaje podía ser de tres tipos: a) por faltas, b) por los puntos propiamente dichos y c) por pasar por el anillo. Los dos primeros casos se contaban con rayas y el tercero las anulaba porque tenía valor absoluto. Los jugadores para protegerse del impacto del golpe de pelota utilizaban una especie de delantal de cuero, rodillera y guantes para impedir que se lastimaran cuando debían arrojarse al suelo. La pelota de caucho se utilizaba en el culto y para atender actividades de la vida cotidiana. Eran compactas aunque elásticas semejantes al tamaño de una cabeza de aproximadamente 12 kg. y medían entre 10 y 20 cm. de diámetro. Se conservaban en una bolsa suspendida para que no se deformara, no se conocía la vulcanización. Se trata de un juego de confrontación entre grupos distintos dentro de una misma comunidad o entre comunidades vecinas. Dado su carácter de competencia era un ámbito para dilucidar conflictos debidos al expansionismo económico, político y territorial. Así lo sugieren los comentarios de Clavijero sobre el partido que decide la suerte de Moctezuma II en favor de su contrincante Nezahualpilli. O en el partido disputado entre Axayácatl y el rey Xochimilco en que juegan sus posesiones y como el resultado no le es favorable al último sus tierras son incorporadas al dominio de los aztecas.

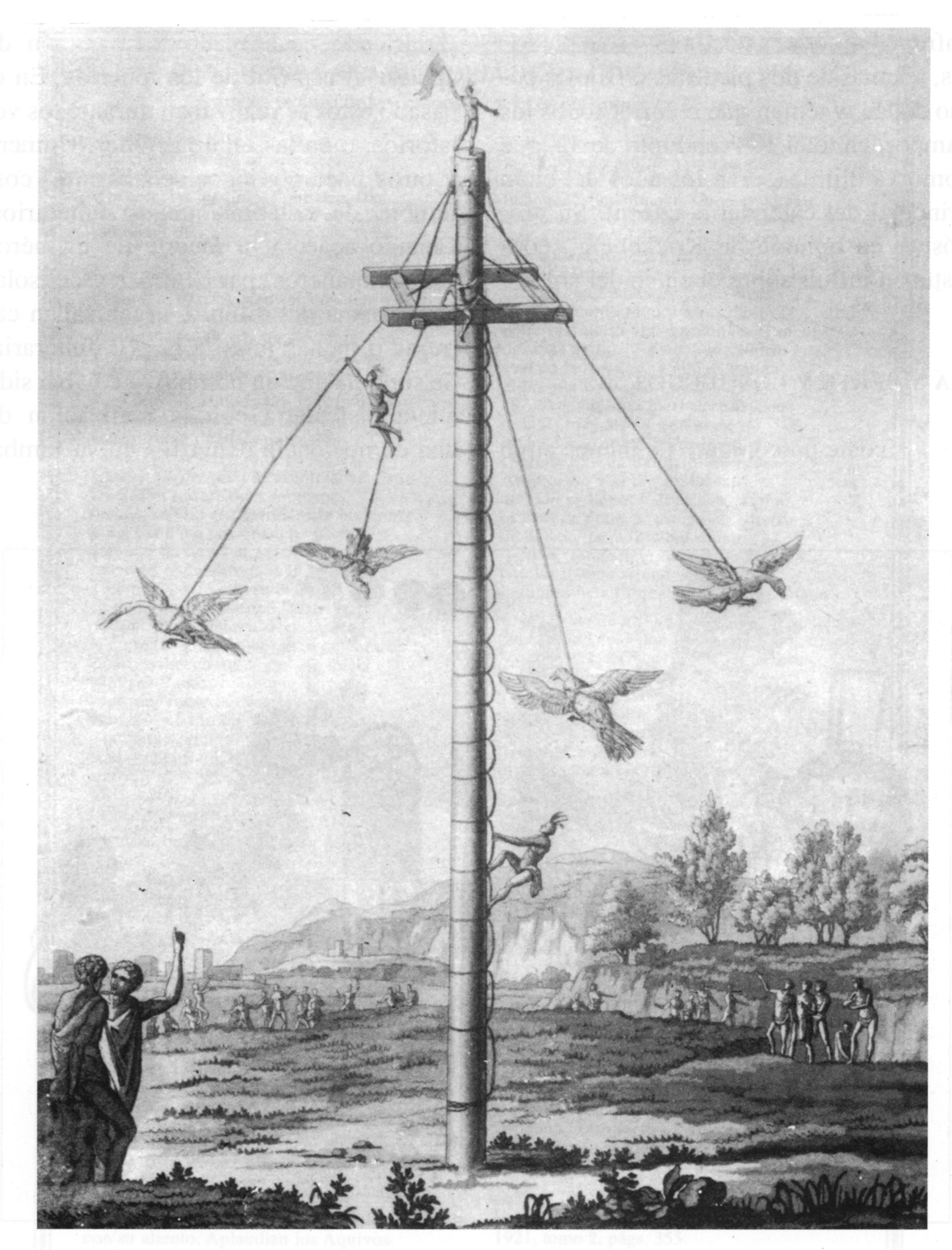


Juego de pelota, según la iconografía del Códice Maglaibechi, 68.

Otro deporte que tenía significación religiosa era el que se conoce como "el volador" que todavía se practica entre los totonacos en el norte del estado de Veracruz, México. Se ascendía a un poste alto y liso, cerca de cuya extremidad superior se amarraba un bastidor cuadrado de madera. En cada vértice del ángulo estaba atado un jugador, cada uno vestido de guacamayas, aves dedicadas al sol. En el extremo superior del poste se encontraba un quinto participante dentro de un cilindro. Mientras este último tocaba la flauta, los jugadores amarrados en cada vértice del cuadrilátero se dejaban caer simultáneamente, y las cuerdas con que estaban atados se desenrollaban al tiempo que hacían girar el cilindro. Trece vueltas daba cada jugador. Según Alfonso Caso[5] estas 13 vueltas por los cuatro jugadores sumaban 52 que eran los años que componían el siglo indígena.

Un juego similar a la oca en que se empleaban frijoles marcados de un cierto modo o medias cañas que tenían marcas por la parte cóncava, denominado "patolli", estaba dedicado a Macuilxóchitl y Ometochtli. Era un juego de tablero en forma de cruz; y los dos equipos que se

El volador, según Clavijero.



El volador, según Clavijero.

enfrentaban usaban cada uno seis piedritas, además de dos piedritas o frijoles como dados, y tenían que recorrer todos los campos, en total 104 (el duplo de 52, que como ya dijimos, eran los años del ciclo principal del calendario azteca). Su propósito, en opinión de Krickeberg[6], consistía en influir sobre el curso del sol.

LA MUERTE Y LOS JUEGOS

Existe un conjunto de juegos cuyo significado está ligado a la noción de aplacar el espíritu de los muertos. En el pasado éstos se realizaban durante los velatorios o en las inhumaciones. Homero y otros poetas griegos señalaron la costumbre de celebrar juegos funerarios. Cuando acaecía la muerte de un héroe sus compañeros, para calmar y consolar al fantasma del difunto, organizaban carreras o luchas junto a la pira funeraria. Se suponía que un hombre que había sido atleta disfrutaría con la realización de una competencia deportiva en su tumba.



Jugadores de patolli rogando a Macuilxóchitl, según iconografía del Códice Magliabechi, 48.

HONRA A LA MEMORIA DE UN GUERRERO

Aquiles organiza los juegos fúnebres en honor de Patroclo

Mandó el héroe
que el ejército allí se detuviera,
y en círculo sentado se quedase
á presenciar los juegos que pensaba
para honrar la memoria de Patroclo
dar aquel día.

. . . .

Dejad el circo
"para que otros Aqueos se disputen
"la palma en la carrera". Así decía
y al escuchar su voz obedecieron;
y limpiándose el polvo, los vestidos
volvieron á tomar y se asentaron.

Después Aquiles al que más ligero
el estadio corriese una brillante
urna ofreció de plata que cabía
seis medidas de vino, y en belleza
á todas las del mundo aventajaba.
De Sidón los artífices famosos
mucho en ella esmerándose la hicieran,
y los Fenicios por el ancho ponto
á vender la llevaban, y en los puertos
en venta la ponían; mas llegados
á Lémnos, á Toante se la dieran
en dádiva preciosa; y á Patroclo,
de Licãon en pago, el Rey Euneo
la entregó. Y de su amigo al celebrarse
las exequias ahora, al que de todos
con sus ligeros piés en la carrera
vencedor fuese la ofrecía Aquiles,
y un corpulento buey al que llegase
á la meta segundo, y al tercero
medio talento de oro. Y de la silla
alzóse y dijo "Los que hacer alarde
"de sus ligeros piés quieran ahora,
"y los premios ganan, su asiento dejen."

Alzáronse á su voz Ayax de Oileo,
famoso corredor, el cauto Ulises,
y Antíloco de Néstor, que vencia
con sus ligeros piés en la carrera
á los jóvenes todos. Colocados
en línea ya, de la carrera Aquiles
la meta les mostró. Los tres salieron
de la barrera juntos, y á los otros
Ayax se adelantó; pero de cerca
Ulises le seguía. Cuan cercano
al pecho está de la mujer el huso,
que ella revuelve sin cesar ligera,
cuando de la madeja devanando
está el ovillo, y en su pecho afirma
el extremo del huso; tan de cerca
á Ayax seguía Ulises, anheloso
siempre corriendo. Y en la huella misma
que Ayax hiciera, la robusta planta
ántes ponía Ulises que de nuevo
el polvo la cubriese; y la cabeza,
siempre corriendo fácil, le mojaba
con su aliento. Aplaudian los Aquivos
todos al ver que con tenaz porfía
así al premio aspiraba prometido
al vencedor; y en clamorosas voces
más y más le animaba. Cuando cerca
estaban ya del término, en secreto
dijo a Minerva Ulises: "Mi plegaria
"escucha, Diosa, y ligereza infunde
"á mis piernas y piés:" Oyó benigna
Minerva su demanda; y más ligero
hizo su cuerpo todo y á sus piernas
nuevo infundió vigor, y aún á sus manos
dió más agilidad. Y cuando estaban
casi en la meta ya, y ambos creian
el premio conseguir, hizo la Diosa
que Ayax en unas hierbas resbalase
todavía manchadas con el fiemo
de los toros que Aquiles inmolara
sobre la pira de Patroclo. En tierra
Ayax cayó, y la boca y las narices
de todo se llenó; y el primer premio,
la urna de plata, el astucioso Ulises,
de delante pasó, recibió ufano.
Y Ayax tomando el buey y de las astas
con las manos asiéndole, decia,
la inmundicia limpiándose, a los Dánaos:

"¡Triste de mí! que resbalar me ha hecho
"la misma Diosa que de tiempo antiguo,
"cual madre cariñosa, siempre á Ulises
"asiste y favorece." Así decia:
y todos los Aquivos, al mirarle
cubierto de basura, dulcemente
sonreian. Antíloco el postrero
de los premios llevó, y al recibirle
dijo riyendo á los Aquivos todos:

"¡Amigos! ya sabeis, y repetirlo
"quiero yo, que a los Dioses inmortales
"hasta en los juegos amparar es grato
"á los de más edad. Ayax me lleva
"muy pocos años; pero el buen Ulises
"á la edad anterior ya pertenece
"y á los hombres antiguos: y aunque viejo
"aún el vigor conserva, y muy difícil
"á cualquiera sería de los Dánaos
"la palma disputarle en la carrera;
"sólo Aquiles podría," Asi elogiaba
al afamado corredor Aquiles
Antíloco su amigo, y en respuesta
le dijo aquel, y cariñosas voces:

"¡Antíloco! no en vano esa alabanza
"de tu boca salió; medio talento
"de oro yo añadiré porque le juntes
"ni con el otro medio." Y al decirlo
se le puso en la mano, y él gozoso
le recibió...

Homero, "La Ilíada" Libro 23. Madrid P. Paez 1921, tomo 2, págs. 355.

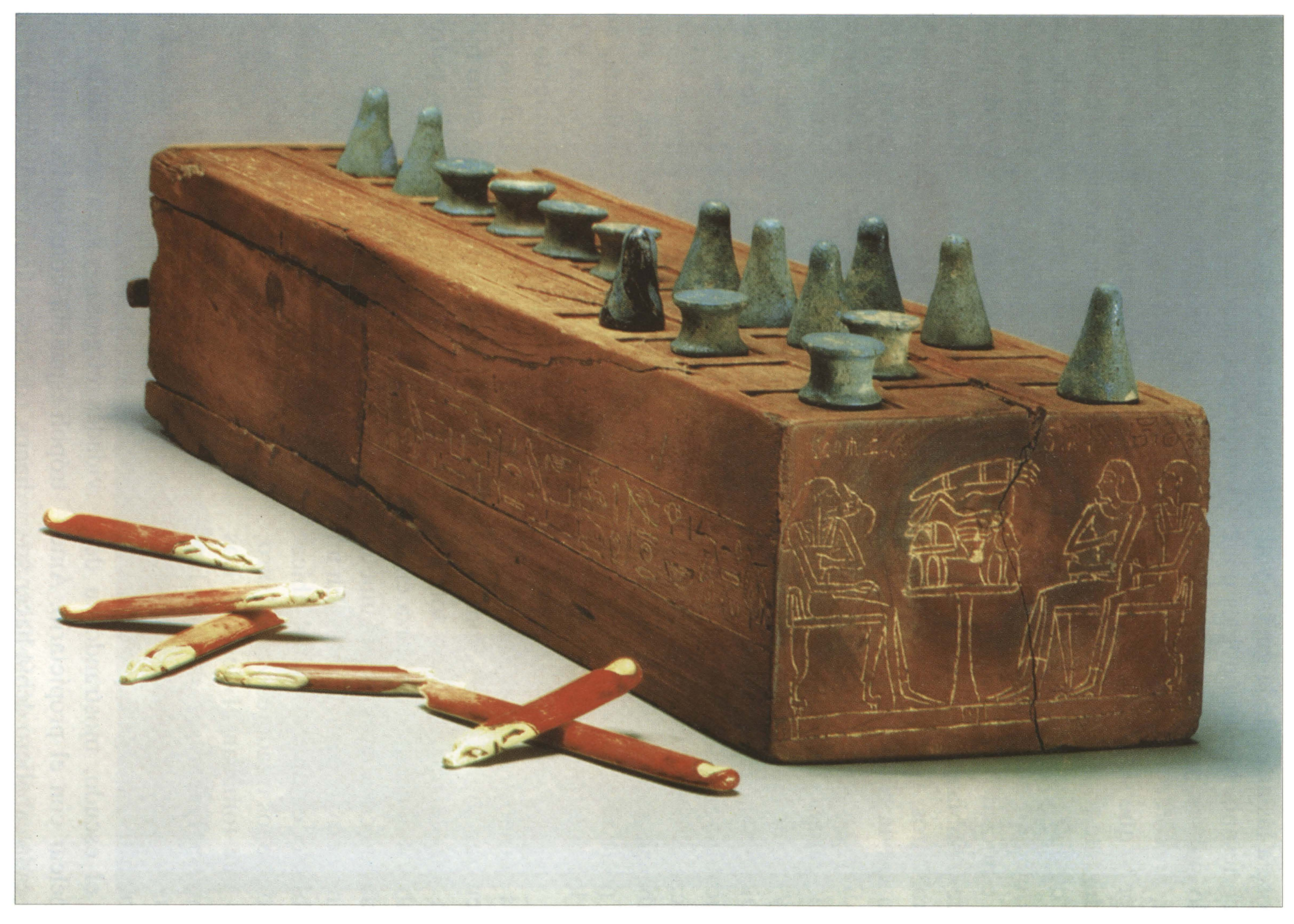
En Escocia Occidental, la víspera del día de San Miguel, se acostumbraba que muchachos montados a caballo sin montura y llevando a una muchacha en las ancas del animal rodearan los enterratorios y posteriormente efectuaran una serie de confrontaciones atléticas y de danzas.

En el noroeste de la Argentina el 2 de noviembre –"Día de los Difuntos"–, se reúnen en el cementerio los parientes del muerto y sobre su tumba se distribuyen ofrendas (papas, coca y chicha). Para conocer quién debe llevar a cabo los rezos por ser el más propicio tiran la taba. El juego consiste en arrojar un hueso (correspondiente a la articulación de los miembros inferiores de vacuno) al aire procurando que el lado llamado 'suerte' quede hacia arriba, tirándolo sobre la sepultura. El que gana, de pie y con los brazos puestos en cruz, pronuncia las oraciones. En esta misma región era costumbre durante los velorios efectuar las tabeadas por rezos. Se jugaba a la taba, y quien perdía se retiraba de la ronda de juego y se encaminaba hacia la habitación donde se velaba al difunto, a quien le dirigía distintas plegarias (Ave María y Padre Nuestro).

Entre los cortesanos egipcios era común el juego del "senet". En la tumba de Tutankammon se hallaron los elementos en miniatura, que lo componían. Estos restos comprendían una caja con treinta escaques -casillas cuadradas en que se divide el tablero- peones, palillos y tabas. No se ha podido reconstruir el principio que regulaba el movimiento de los peones, aunque aparentemente la marcha era dirigida por un dado o por unas varillas, cuyas dos caras llevan generalmente dos colores diferentes. El hallazgo en tumbas ha sido asociado a la idea de que el difunto, con este juego de azar, provocaba a los demonios. Quien sorteara los treinta escaques y llegara a la victoria era declarado 'maa-jeru' –que significa 'justo de voz'– es decir, beneficiario de los ritos que le devolvían los sentidos y la vida: la resurreción y entronización entre los dioses. Por eso, en las puertas de tumbas tebanas, es frecuente que se ilustre la operación mágica del pasaje con la imagen del difunto jugando al "senet".

TORNEOS Y JUSTAS, EN BUSCA DEL HONOR Y LA AVENTURA

El caballero llegó a ser el arquetipo para la nobleza europea del siglo XII y XIII. El desplegaba su condición en los torneos y justas de la Edad Media. Caballero es por regla general, en esos siglos, el noble sencillo poseedor de alguna extensión de terreno pero que está al servicio de un poderoso señor o que cambiaba con frecuencia de residencia



Tablero y piezas del juego senet que fuera popular entre los egipcios y que aún se juega en el Cercano Oriente. Este ejemplar procede de la tumba de Tutankammon. Los primeros cinco cuadrados del tablero tienen inscriptos sus nombres. Presumiblemente el cuarto cuadrado 'agua' era de la mala suerte a diferencia del quinto denominado 'Muy bueno'. Los palillos servían para dirigir la marcha de los peones eran usados de modo semejante a los dados, son de marfil.

dedicándose a las artes de la guerra y al servicio cortesano. Muchos nobles eran demasiado pobres para procurarse una armadura, un corcel de combate y ayudantes, por lo que se limitaban a ser escuderos durante toda su vida. Los hijos menores de familias ilustres o nobles pobres educados en las cortes de los príncipes e iniciados en el uso de armas y en las ceremonias cortesanas eran armados caballeros, formando una nobleza dentro de la nobleza, status puramente individual no trasmitido por herencia. El caballero carece de grandes riquezas y propiedades, pero posee educación. Diestro en el manejo de las armas, dedicado a las justas de las cortes principescas o listo para las Cruzadas. Consagraba su espada para servir de apoyo y protección a la Iglesia, a las viudas, a los huérfanos y a Dios.

Los torneos y justas fueron los ámbitos en que se definían y ponían en evidencia los caballeros. Los torneos eran combates con espada o maza entre dos partidas de caballeros y cada una tenía igual número de participantes. En un terreno abierto, en un extremo se ubicaba la tienda de los retadores y, en el otro, la de los que tomaban el desafío. Los desafiadores colgaban sus escudos fuera de sus tiendas. Si algún caballero deseaba retarlos cabalgaba y tocaba con su lanza el escudo, mostrando su deseo de pelear con el propietario. Ante un fraile, cada caballero debía hacer votos solemnes de que él solo entraba en el torneo para ejercitar sus armas y no para satisfacer disputas personales. A pesar de estas precauciones, con frecuencia los combates se tornaban en luchas a muerte. El objeto de la pelea no era atravesar al oponente sino desmontarlo. De allí la importancia de poseer fuertes armaduras para resistir la fuerza de pesados golpes y prevenir heridas. Si los combatientes no eran desmontados en el primer encuentro, ellos regresaban al final de la lista y cargaban hasta dos veces más. Sus escuderos esperaban el momento después de cada carga para cambiar sus lanzas o alguna pieza de la armadura que se hubiera dañado.

Durante la Edad Media no sólo predominaron juegos de caballería, en los que el imperativo de la proeza y la hazaña eran la base del otorgamiento de la más alta estima, sino numerosos entretenimientos vinculados al culto religioso, a la celebración de santos patrones y al Carnaval.

El juego en festividades y celebraciones

El juego en forma espontánea o programada ha estado vinculado a festividades religiosas y seculares. En la metrópoli española como en los centros urbanos de sus colonias americanas fue



Torneo entre caballeros en la Edad Media, según iconografía del Códice Manesse de Heildelberg, siglo XIV.

usual que se efectuaran celebraciones en las fechas de los santos patronos de las ciudades, la coronación de un nuevo rey o cumpleaños o matrimonios reales. Estas se caracterizaban por un desfile ordenado según las jerarquías sociales y la realización de juegos: corridas de toros, carreras de cañas y de sortija. En el juego de cañas, característico de los moros, los jinetes se embestían al galope como si fuera un combate arrojándose largas lanzas llamadas cañas. Competían los señores más destacados haciendo alarde de ostentación y despilfarro. La nobleza limeña compite en ocasión de la celebración del nacimiento del príncipe Baltasar Carlos (1632). Sólo excepcionalmente otro grupo social jugaba a las cañas como es el caso de aquel juego llevado a cabo por indios, negros y mulatos en Santa Fe en 1692, que tan severamente fue cuestionado por el Cabildo local[7].

JUEGOS Y CELEBRACIONES POR EL NACIMIENTO DEL HIJO DE UN CACIQUE ABIPON DEL CHACO
Relato de un misionero del siglo XVIII

"Cuando se divulga el primer rumor sobre el nacimiento del hijo del cacique, un grupo de niñas llevando en las manos ramos de palmas, acude a la casa del niño entre aclamaciones festivas. Rodeando su morada por todos lados, cada una por orden golpea con hojas de palma; con este golpeteo, auguran al noble niño la muerte del enemigo en guerra. El empleo de palmas, así como las demás ceremonias que siguen tienen este significado.

La mujer más robusta de todas se protege con un cinturón confeccionado con largas plumas de avestruz, que la cubren desde la cintura a las pantorrillas, como si fuera una tela de araña. Esta ropa festiva, se llama *Hanalí,* que significa araña. Su preparación constituye la principal ocupación de las mujeres.

La comitiva de niñas golpea todas las chozas; y al llegar a cada casa dan golpes con un cuero arrollado en forma de clava de Hércules, y ahuyentan o persiguen sin descanso a los que encuentran por el camino, flagelándolos activamente con las ramas de palmas.

En este hostigamiento de varones vapuleados transcurre el primer día, entre carcajadas. Al segundo día, las niñas distribuidas en grupos luchan unas con otras en la plaza, sólo con la fuerza de sus brazos. Los niños hacen lo mismo por separado, pues los bárbaros no permiten jugar a aquéllas con éstos, siempre solícitos de conservar la pureza y el decoro. Al tercer día, y siempre separados, se los llama para danzar. Tomados de las manos, hacen una especie de cadena circular, mientras la vieja que los dirige da vuelta en la mano una calabaza haciéndola sonar. Mientras, con rapidísimos movimientos circulares, forman una rueda dando saltos; descansan a intervalos; y luego repiten los mismos saltos, acompañados con grandes carcajadas.

Esta diversión no tiene en absoluto nada de artificioso ni de admirable, a no ser la paciencia de los que saltan y de los espectadores. Al cuarto día la mujer que las guía, rodeada del grupo de niñas, recorre toda la ciudad, y la considerada como la mujer más robusta y musculosa de cada lugar la desafía a luchar en la plaza, hasta vencer o ser vencida, moviendo a risa al público que mira. Los demás días (pues estos juegos suelen prolongarse durante ocho) o reanudan las ceremonias anteriores, o pasan alegres momentos entre brindis y cantos con atronadores timbales, que siempre sirvieron, más para refrescar las gargantas con la dulce y agradable bebida, que para deleitar la vista con el espectáculo de las muchachitas que juegan".

Martin Dobirzhoffer: "Historia de los abipones", Resistencia, Universidad Nacional del Nordeste, Fac. de Humanidades, 1968 págs. 214-215.

Asimismo, en las festividades religiosas se celebraban corridas de toros, en las que participaban diestros toreros de la nobleza. En 1551 el cabildo de Lima autoriza el espectáculo taurino para las fiestas de Epifanía, de San Juan, de Santiago y de La Asunción. En el siglo XVII en España había dos clases de corridas: las ordinarias y extraordinarias. Las primeras las organizaba y costeaba el Consejo, y en Madrid eran de rigor en las festividades de San Isidro, San Juan y Santa Ana. Las segundas corrían por cuenta de la Casa Real para determinadas conmemoraciones.

Cada corrida real exigía una severa etiqueta y un complicado ceremonial. En Madrid las corridas reales se celebraban en la Plaza Mayor, y llegaban a reunir 50.000 espectadores. Se iniciaban con un pomposo desfile del rey con un numeroso séquito que atravesaba las calles hasta la plaza; los señores de la corte, el nuncio y los embajadores se instalaban en balcones engalanados con bandas de terciopelo y escudos de armas. Por su parte, el pueblo se apiñaba en los tablados que circundaban al recinto. Al son de los clarines se sacaban a los toros a la lidia y entraban a la plaza el caballero lidiador acompañado por un tropel de lacayos engalanados con el mayor lujo. Sólo dos lo auxiliaban facilitándole otra cabalgadura, rejón (barra de hierro de 1,60 m. de longitud, con mango de madera), espada, estribo, sombrero o capa, en caso de que el caballero lo perdiera. La principal suerte caballeresca era la de rejonear a caballo. El jinete armado con el rejón debía atravesar al toro desde la nuca a la cruz. Otras suertes taurinas consistían en clavar la lanza o saetas al toro, pero a pie; que el jinete acometiera al toro con espada; las invenciones y mojigangas. En tiempos de Felipe IV se introdujeron suertes de creación americana. Una de ellas consistía en ensillar y montar al toro.

El juego taurino ha despertado a través del tiempo una afición frenética. En tiempos de Felipe IV los espectadores que no accedían por derecho propio, concesión real o por alquiler de un balcón, lo hacían a viva fuerza. Cuando el entusiasmo popular se desbordaba, guardias reales y alguaciles restituían el orden en la plaza. La Iglesia Católica va a manifestar insistentemente su repudio, Pío V prohibió las corridas de toros en 1562 bajo pena de excomunión a los asistentes y negada sepultura eclesiástica si fallecían. Sin embargo, las corridas de toros recibieron significativo apoyo de los más fervientes católicos, como es el caso de Felipe II.

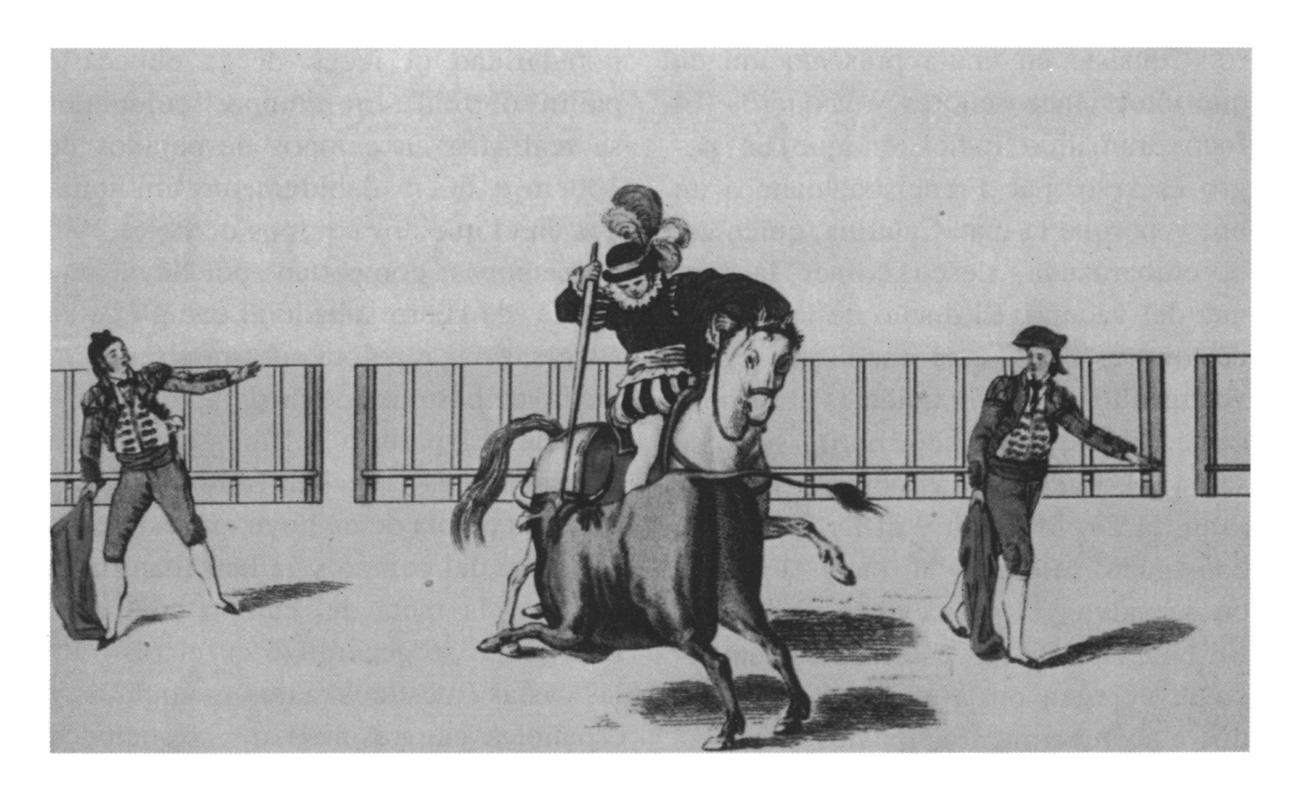
JUEGOS PROHIBIDOS EN LA FIESTA DEL SANTO PATRONO

El Cabildo de Santa Fe prohibe el juego de cañas en las celebraciones del santo patrono, San Jerónimo.

Acta del 13-10-1699 del Cabildo de Santa Fe

"[...] Conferimos como cosa la mas ynportante y conbeniente para la conserbasion de la pas en q^e^ se debe mantener esta República el q^e^ se quiten el juego de cañas q^e^ se a costunbrado jugar todos los años en la festibidad del doctor maxsimo de la Yglesia San Geronimo Patron desta dha ciudad por los grábes ynconbenientes q^e^ de jugarlos se an seguido y siguen continuamente todos los años y se an esperimentado perjudisiales al bien comun siendo como an sido dho juego de cañas espesial motibo y causa del quebrantamiento de la pas entre los vesinos y abitadores orijinandose discordias y rencores entre unos y otros y entre los jueses y justisias asi eclesiasticas como seglares en las conpetensias de jurisdisiones q^e^ se an ofresido y eslabonado por dho juego de cañas de donde se esperimento cosa q^e^ jamas se a oydo ni esperimentado en esta dha ciudad ni en la antigua desde su primitiba fundasion de berse como se bido entredicho el año proxsimo pasado de mil y seiscientos y nobenta y ocho por espasio de dos dias naturales con comun confusion de todos los abitadores horor y escandalo de todos enterrando un ynosente y un adulto en conpaña por haber muerto en el espasio del entredicho para mayor confusion y temor de todo fiel cristiano todo originado de dho juego de cañas ademas de dho juego de cañas todos los años de calidad qe a abido pobres q^e^ no teniendo perjuisio comun que esperimentan los pobres q^e^ de ordinario son obligados al mas caudal q^e^ una yunta de bueyes con q^e^ arar y senbrar para el sustento de sus mujeres e yjos se an bisto presisados a benderlos para el ornato de sus personas en dho juego de cañas qedando despues pordioseros por ser sumamente pobres y otros enpeños q^e^ generalmente asen los pobres q^e^ para pagarlos qedan despues sujetos a serbir todo un año y otros motibos q^e^ en este Cabildo se an propuesto q^e^ no se espresan por algunos ynconbenientes de cuyos motivos espresados no se sigue ningun serbisio a Dios nuestro señor antes si se esperimentan grandes deserbisios y ofensas a su dibina majestad a quien se debe agradar por la yntersesion del glorioso nuestro patron con orasiones sacrifisios y otras obras de birtud para conseguir sus misericordias Vista y considerada esta materia por grande espasio de comun consentimiento todos unanimes y conformes acordamos y mandamos q^e^ de aqui adelante no se jueguen dhas cañas perpetuamente en dhas fiestas del glorioso nuestro Patron ni en otras q^e^ se puedan ofreser en esta Republica desonerando desta pension a los vesinos desda ciudad y se emula este festejo al glorioso nuestro Patron San Jeronimo en un nobenario de misas cantadas q^e^ se seguira desde el mesmo dia de su fiesta consecutibamente y la limosna para la paga de dho nobenario y sera un dia de los yntermedio de dho nobenario la recojera por las calles un alcalde ordinario y un regidor y no llegando lo q^e^ se recojiere al numero conpetente para la paga de dho nobenario y sera lo q^e^ faltare se pague de los propios y rentas desta ciudad con los demas gastos q^e^ se acostumbran aser en dhas fiestas dandose para ello por este Cabildo libramiento al mayordomo y se continuen los tres dias el juego de toros q^e^ se acostumbran jugar = Y en caso q^e^ el alferez Real quisiere para lustre de su fiesta tener cañas en dho dia del patron qeda a su adbitrio el conbite para ellas asi a los quadrilleros como a los demas sujetos q^e^ las jugaren sin q^e^ en ello aya pension obligatoria ni que la Justisia mayor ni ordinarias puedan obligarles a los besinos a dho juego de cañas todo lo cual acordamos y mandamos se guarde cunpla y ejecute ynrremisiblemente como cosa tan ynportante al serbisio de ambas majestades y bien comun desta Republica y yo el dho capitan Domingo Carballo por rason del ofisio de Justisia mayor apruebo este Cabildo y lo confirmo en todo y por todo [...]".

Archivo Histórico de la Provincia: "Actas del Cabildo de Santa Fe" - T. VI - fs. 204 vta. y 205.



Suerte de picar de rejoncillo según Tauromaquia de Pepe Hillo (siglo XIX).

La corrida de toros, que originariamente fue plebeya (el pueblo perseguía al animal arrojándole dardos hasta darle muerte), en el siglo XIV pasó a ser una práctica de miembros de la realeza. Los señores toreaban a caballo y con espada. Carlos V fue un eximio torero. A partir del siglo XVIII en América el torear pasó a ser de a pie y el torero un profesional.

Un caso inverso es el del juego de la corrida de sortijas. Actividad de gente militar que corriendo a caballo ensartaba una lanza en una sortija puesta a determinada distancia de una carrera. Primero fue práctica de señores y posteriormente pasó a ser patrimonio de los sectores populares.

Para las fiestas de San Juan (24 de junio) y desde Navidad hasta el 6 de enero en el Nordeste de Brasil se realiza el Bumba-Meu-Boi. Consiste en un juego de dramatización con tono de farsa, de pompa y colorido. Es originario del nordeste brasileño y se conocen registros desde el siglo XVIII. En Maranhao, entre 1850 y 1860, fue prohibido por considerárselo indecente, grotesco y bárba-

ro. Consiste en una representación en que intervienen señores y vaqueros. El foco dramático radica en que un negro esclavo, pae Francisco, mata a un buey porque la mae Catalina, quien está embarazada, desea comer la lengua del vacuno. El dueño de la hacienda, que es blanco, se encoleriza e, investigando, descubre quién es el responsable. El pae Francisco morirá si no se salva el buey. Los doctores (el Dr. Pulu, el Dr. Mucuim y el Dr. Cachaça) consiguen resucitar al buey. Francisco se salva y todos cantan y danzan. En la actualidad, a este núcleo temático se agregan otros elementos referidos a acontecimientos locales o del exterior como por ejemplo, la ida del hombre a la luna, las elecciones del gobernador Sarney, el casamiento de Pelé, etc. A la representación del buey y de los personajes mencionados se agregan los 'rajados' (personajes vestidos de fantasía). Los músicos tocan tambores de distinto tipo, maracas, matracas y recientemente se agregaron instrumentos de viento.

El juego como sustituto de la guerra

Entre los indígenas mapuches, pampas y ranqueles ha gozado de gran popularidad el juego de la chueca o pailín o viñú. En tiempos coloniales se realizaba en campos despejados de 100 m x 60 m debidamente amojonados en el que dos equipos de hasta 30 ó 50 personas competían por llevar una pelota de cuero sobado al campo de su adversario. La pelota era impulsada por medio de bastones de madera de molle o colihue. El partido se iniciaba cuando dos jugadores cruzaban sus palos y sacaban la pelota de un hoyo que estaba en el centro del campo y la lanzaban hasta alcanzar la meta del campo contrario. Este juego se generalizó en el resto de las castas (mestizos, zambos, mulatos y españoles campesinos) de la sociedad colonial chilena, logrando su mayor apogeo en el siglo XVIII. Documentación de los archivos eclesiásticos menciona cómo un partido de chueca entre los araucanos podía sustituir una batalla. El obispo de Concepción, don Francisco de Marán, salió en su gira apostólica y fue sorprendido por una parcialidad de indígenas no amistosos dirigidos por el cacique Huentutelemu, pero el cacique Martín Curimilla salió en defensa del eclesiástico. Los adversarios se trabaron en una lucha aunque en lugar de continuar con ella decidieron resolver el conflicto jugando a la chueca, en la que el protector del obispo salió victorioso y sin derramamiento de sangre de ninguno de los equipos.



Juego de chueca, según grabado de Frézier.

LA CHUECA ENTRE LOS INDIOS PAMPA DE BUENOS AIRES SEGUN UN CAUTIVO FRANCES (SIGLO XIX)

"Los otros juegos que les son propios y que están en uso en todas las tribus indistintamente son: la *chueca* o *uiñu*, los dados *amuica* o de blanco y negro, y los huesecillos, *foros*.

En el juego de la chueca, cada hombre, enteramente desnudo, pintado el cuerpo de diversos colores, altos los cabellos y fijos con una banda de tela, se arma de una pesada caña llamada *uiñu*, curvada en uno de los extremos, y busca por adversario a uno de sus congéneres dispuesto a exponer un empeño equivalente al suyo; una parte deposita su apuesta a un costado y la otra en el opuesto. La longitud del campo, calculada según el número de los jugadores, está limitada por lanzas plantadas de a dos. Los jugadores ocupan sus lugares por parejas uno frente a otro. Una pequeña pelota de cuero es colocada entre los dos que forman el centro de la línea. Entonces los dos campeones cruzan sus cañas, la parte curva apoyada en el suelo, de manera que al tirar fuertemente hacia sí hacen rebotar la pelota tomada entre las partes curvas. Una vez lanzada al aire, se trata de atraparla al vuelo, sea para darle un nuevo impulso con la caña de la que se sirven como de raqueta, sea para volverla de modo de hacerla tomar un camino opuesto al que trata de darle la parte contraria. Si el que, en el interés de su bando, debe hacerla ir hacia la derecha, hace que la pelota vaya a la izquierda, se ve inmediatamente forzado a tirarse de los cabellos con el primero que llega de aquellos a quienes ha hecho mal. Rara vez terminan estas diversiones sin piernas o brazos rotos, o aun cabezas gravemente heridas. Además, no tengo en cuenta los golpes que los jueces de campo, armados de grandes correas de cuero, descargan desde sus caballos sobre los combatientes fatigados, para devolverles fuerza y vigor".

Auguste Guinard "Tres años de esclavitud entre los Patagones". México, Austral, 1994. pág. 98.

EL JUEGO EN EL RITUAL DEL INSULTO

Un juego distintivo de la comunidad afroamericana actual de los E.E.U.U es el denominado "Dozens" o "Sounding", o "Woofing", o "Chopping", que se desarrolla en el contexto de insultos rituales. Consiste en una competencia verbal de ofensas referidas a la madre o parientes de quienes participan, pero en tono humorístico. La insolencia no se toma en serio. El jugador debe tratar de anticipar a los atacantes apropiándose de los versos de los otros, para poder reírse de ellos y que no se burlen de él. Aquellos que adquieren reputación en este duelo verbal son buscados para ponerlos a prueba. Los espectadores participan criticando la habilidad de los jugadores, incitándolos y urgiéndolos a actuar. En el marco de la cultura de esta comunidad étnica el hombre con habili-

dad de palabra es un miembro destacado de los grupos masculinos y la formalización de relaciones jocosas son muy populares. El juego prevalece entre adolescentes varones aunque en el pasado se ha registrado en grupos de adultos. En Filadelfia (EEUU) los varones se cuidan de realizarlo ante las niñas. La longevidad y persistencia de esta práctica lúdica se debe en parte a que contribuye al desarrollo de la habilidad verbal, muy apreciada en una cultura en que la oralidad tiene un rol central. Se ha considerado que el duelo es una válvula de escape para un grupo históricamente subordinado, pero más específicamente se ha señalado que es una reacción de los grupos de adolescentes en busca de su identidad masculina en un sistema predominantemente matrifocal. El juego sería un medio para relativizar la poderosa influencia del rol materno. La vida familiar entre los sectores negros de bajos ingresos es dominada por la madre. Con frecuencia los niños crecen en hogares, que ocasionalmente están integrados por hombres. La mujer es la que dispensa cariño y cuidado pero también es quien centraliza la autoridad. Los varones jóvenes reciben poca guía de adultos de su mismo sexo. Cuando llegan a la pubertad se refugian en bandas masculinas para afirmar su virilidad reaccionando violentamente contra el mundo femenino. Al ser la madre objeto de insultos por parte de otros jóvenes en un contexto de juego pone en otro el ataque a su propia madre. Otros hacen el trabajo por él. De este modo a través del duelo verbal, se transforman conflictos personales en rituales y la práctica del juego entrena en la autodisciplina, y el autocontrol de emociones.





JUEGO Y GENERO



l juego, como práctica cultural, ha sido un medio por el que las interpretaciones sobre las diferencias de género (varones y mujeres) se internalizan en los niños. No sólo describe las características propias de cada sexo sino las actividades que puede llevar a cabo cada uno.

En los tiempos de Ramsés en Egipto (siglos XIII y XII A.C.) las niñas realizaban juegos de habilidad, por ejemplo malabares, pero también luchaban y jugaban a la muñeca. Los varones, en cambio, se repartían en dos bandos. En cada bando cada jugador rodeaba con los brazos el cuerpo del compañero que lo precedía. Los dos primeros se enfrentaban pie contra pie, entrecruzaban las manos y se esforzaban por derribarse. El resto de la fila alentaba a su respectivo luchador. También practicaban tiro de jabalina a un

blanco, o erigían una torre de jugadores cada uno extendiendo los brazos sobre los hombros de sus vecinos. Los demás participantes debían saltar por encima de la torre sin ser atrapados por el guardián.

JUEGOS DE LA INFANCIA Y LA CONSTRUCCION DE GENERO

"Cuando un niño juega al volante, ejercita el ojo y el brazo con precisión; cuando él lanza una peonza, aumenta su fuerza al actuar pero sin aprender nada. Yo he preguntado algunas veces por qué no se ofrecía a los niños los mismos juegos de destreza que tienen los hombres: la pelota, el mallo, el billar, el arco, el balón, los instrumentos de música. Se me ha contestado que algunos de estos juegos eran superiores a sus fuerzas, y que sus miembros y sus órganos no estaban bastante formados para otros. Yo encuentro inconvenientes estas razones. Un niño no tiene la talla de un hombre, y no deja de llevar un vestido hecho como el suyo. No quiero decir que él juegue con nuestras mesas sobre un billar de tres pies de altura; ni que vaya a jugar a la pelota en nuestros trinquetes, ni que se cargue su manecita con una raqueta de frontón; sino que él juegue en una sala en donde se hayan asegurado las ventanas; que de principio no se sirva sino de pelotas blandas, que sus primeras raquetas sean de madera, luego de pergamino y finalmente de cuerda de tripa en tiras en proporción con su progreso. Preferís el volador, porque cansa menos y está exento de peligro. Os equivocáis por dos razones. El volador es un juego de mujeres; pero no existe ninguna a la que no se le escape una pelota en movimiento. Sus blancas pieles no se deben endurecer con cardenales; y no son contusiones las que mercen sus rostros. Pero nosotros, hechos para ser vigorosos, ¿creemos conseguirlo sin trabajo? ¿Y de que defensa seremos capaces, si jamás somos atacados? Se juega siempre flojamente los juegos en que se puede ser torpe sin riesgo: Un volador que cae no causa daño a nadie; pero nada desentumece el brazo como el tener que cubrir la cabeza, y nada hace tan precisa la mirada como el tener que garantizar los ojos. Lanzarse de un extremo a otro de la sala, calcular el rebote de una pelota aún en el aire, devolverla con una mano fuerte y segura, tales juegos convienen menos al hombre porque no sirven para formarle.

Se dice que las fibras de un niño están demasiado flojas; ellas tienen menos fuerza, pero son más flexibles; su brazo es débil, pero al fin es un brazo; se debe hacer, conservando la proporción, todo cuanto se hace con otra máquina semejante. Los niños no tienen en las manos destreza alguna, y ésta es la razón de que yo quiero que se les de: un hombre tan poco ejercitado como ellos no tendría una mayor ventaja; no podemos conocer el empleo de nuestros órganos, sino después de haberlos utilizado. Sólo existe una experiencia afirmada que nos enseña a obtener partido de nosotros mismos, y esta experiencia es el verdadero estudio al cual no podemos aplicarnos con continuidad.

J. J. Rousseau, "Emilio o la educación" Madrid, Biblioteca Edaf, 1969, págs. 154-155.

Entre los bambara de la República de Malí en Africa, los niños entre 4 y 7 años se dedican a la exploración del medio ambiente natural y social. En esta etapa se agrupan según sus linajes bajo las arboledas. Las niñas juegan a cocinar mientras que sus compañeros del sexo opuesto lo hacen a cazar o cultivar.

EL ACTUAL JUEGO DE BOLITAS ENTRE LOS NIÑOS FRANCESES

De acuerdo al estudio realizado por Georges Augustine[8], el juego de las bolitas es una aventura predominantemente de varones, en la que se pone a prueba el prestigio frente al grupo de pares. Combina principios cognitivos, normativos y pulsiones emotivas que remiten a un universo cultural complejo. Se funda en la aplicación de un sistema de equivalencias, se establecen paridades entre diferentes géneros de bolitas. Cada bolita es nombrada como perteneciente a una especie determinada y se le atribuye un valor. El nombre de la especie varía según criterios de tamaño, materia prima, apariencia de superficie y apariencia de profundidad. Por tamaño se distinguen: la bolita propiamente dicha, el bolón y la minibolita. Por materia prima: de arcilla, plomo y vidrio. Las bolitas de vidrio pueden ser opacas o transparentes de un color o numerosos colores. Entre los colegiales parisinos de hace unas décadas, la de color blanco leche era la 'China' la negra era la 'Suiza', la blanco y negra era la 'Pirata'. Pueden ser de color negro salpicado de pequeños puntos blancos imitando la bóveda celeste. La apariencia de superficie puede ser oscura, casi negra, luminosa y en el interior salpicada de centellantes puntos evocando una noche estrellada (denominada por los niños franceses 'Astro'). La bolitas llamadas 'Americanas' guardan en su interior un motivo helicoidal multicolor; en cambio, la 'Telaraña' o 'Araña' está rellena de burbujas. Los nombres de las especies de bolitas fluctúan de una temporada de juego a otra. Cuando aparece una nueva bolita y su comitiva, que no se asemeja a las ya existentes, se le da un nombre nuevo; en cambio si es una combinación de distintos rasgos existentes en otras especies de bolitas se funden los nombres preexistentes. La combinación de nombres refleja arreglos de atributos. A partir de una bolita patrón que constituye la unidad 1, se ordenan las restantes bolitas. El bolón simple vale 100, la bolita simple 1, la minibolita simple 100, y las restantes especies se orde-

nan por rango de puntajes. La referencia a la bolita patrón permite la convertibilidad de especies y tamaños, pero en la práctica se aplican ciertas restricciones; por ejemplo, un bolón especial no se cambiará por 300 bolitas simples sino por 15 de otro género.

Para jugar se elige una superficie sinuosa y en general los grandes desafíos son entre dos jugadores. Estos pueden tener asociados que contribuyen con bolitas. Pero si el jugador gana o pierde no le reclamarán nada. La restitución de las bolitas es a través de un sistema de reciprocidad diferida. Por lo que entre jugadores y asociados se establecen débitos y créditos, formando una verdadera trama social. Trama que, a pesar de que la temporada de juego haya finalizado, persistirá. Durante los desafíos se activan estrategias para desconcentrar al oponente pronunciando imprecaciones negativas. También se permite enunciar fórmulas que, dichas sobre el filo del inicio de la jugada, adquieren el valor de una norma, como por ejemplo 'muro' es decir la interposición de un obstáculo que la bolita a lanzar deberá superar. Los concurrentes no se pueden oponer a esta demanda, a menos que al mismo tiempo pronuncien una fórmula contraria.

JUEGOS PROPIOS DE LAS NIÑAS COREANAS

En Corea hay dos juegos exclusivamente femeninos. El rebote de ve-vió ('Nottwigi') y el cruce del puente humano ('Nottari-balgi'). El primero se lleva a cabo el día de Año Nuevo del calendario lunar. Se juega sobre una tabla de 2.50 m. por 70 cm. de ancho apoyada en su parte media sobre una bolsa o fardo de paja. Una jugadora se para en un extremo de la tabla enfrentando a su compañera. Alternadamente una salta y hace rebotar a la otra en el aire. Durante el período temprano de la dinastía Yi (siglo XIV-XV) este juego era practicado por las mujeres confinadas en los patios de las casas. Otra versión de la tradición oral sostiene que se originó cuando dos mujeres trataban de ver por encima del muro de la prisión en que estaban confinados sus maridos. El segundo de los juegos se realiza en el sudeste de la península de Corea durante la noche de la primer luna llena del año. Las jóvenes finamente vestidas se reúnen en la plaza de la aldea formando una línea de entre 30 y 40 participantes. Cada una de ellas se inclina sujetando la cintura de la compañera que tiene enfrente con ambos brazos. La persona al final de la línea cruza sobre

las espaldas inclinadas de sus compañeras cantando una canción que acompañan en coro las otras participantes. De acuerdo a los relatos tradicionales, durante el gobierno del rey Kongmin de la dinastía Koryo (1351-1374), éste debió abandonar sus tierras por disturbios políticos en dirección de las áreas de Andong y Ch'ongju acompañado de la princesa Noguk. Las jóvenes de Andong efectuaron este puente humano para que la princesa pudiera cruzar un río. Cuando el rey retornó a su palacio el puente humano de las mujeres de Andong se tornó en una práctica ritual anual.







Clasificaciones de los juegos



Se ha tratado de sistematizar la actividad lúdica con la finalidad de hallar la correlación entre tipos de juegos y clases de sociedades. Estas clasificaciones por tipos de juegos se basan en atributos particulares. Se distinguen 1) juegos de habilidad física o destreza determinados por la actividad motora de los jugadores en el logro de las metas, por ejemplo, las carreras; 2) juegos de estrategia en los que la actividad está determinada por elecciones entre posibles cursos de acción, por ejemplo, el ajedrez, el juego del león y los perros de los araucanos y 3) juegos de azar que dependen de la suerte o de un medio no controlable, por ejemplo, dado, ruleta, etc. Estos limitan la iniciativa y la autonomía individual, por ejemplo: la 'oca','suká' entre tobas y pilagás, 'yolé' y 'pinta' entre los mocovíes. Pero además, estas categorías pueden combinarse: el bridge es de azar

pero también de estrategia, el fútbol es de habilidad física y de estrategia, las tabas de azar y habilidad y el billar de estrategia y habilidad. Se han realizado estudios para probar si el predominio de juegos de estrategia, que entrenan en el aprendizaje de la obediencia, es característico de sociedades con alto grado de integración política y estratificación social. O si en cambio los juegos de azar prevalecen en sociedades en que se recompensa la sujección del individuo.

JUEGOS DE AZAR ENTRE LOS INCAS EN EL PERIODO DE LA CONQUISTA ESPAÑOLA

"Aunque bárbaros, inventaron estos indios algunos juegos ingeniosos, que corresponden á el de los dados y á otros de los nuestros; pero usábanlos más por entretenimiento que por codicia de la ganancia; si bien á veces iba en ellos algún precio, como eran mantas, ganados y otras cosas; más esto era en poca cantidad y sin picarse mucho al juego.

Piscoynu era cierto juego que corresponde al trompo ó peonza; el llamado *Pichca* era como de dados; jugabánlo con un solo dado de cinco puntos, que no tenían mayor suerte. *Chuncara* era otro juego de cinco hoyos pequeños cavados en alguna piedra llana ó en tabla; jugabánlo con frisoles de varios colores, echando el dado, y como caía la suerte, los mudaban por sus casas hasta llegar al término; la primera casa valía diez, y las otras iban creciendo un denario hasta la quinta, que valía cincuenta. Otra suerte de juego se decía *Tacanaco*, y era con el mismo dado y frisoles de varios colores, como el juego de las tablas. Fuera déstos tenían otros juegos menos principales, como eran el llamado *Apaytalla, Puma* y otros."

Bernabé Cobo (1572-1659) "Historia del Nuevo Mundo", Sevilla Rasco, 1893, pág. 228.

La actividad lúdica también es un componente significativo en la constitución del género en la sociedad. En décadas pasadas en los EEUU la práctica de juegos de habilidad física que promueven el alcance de metas y logros estaba principalmente a cargo de los varones, en cambio las niñas eran las que llevaban a cabo juegos de estrategia y azar socializándolas en modelos de obediencia y responsabilidad. Siguiendo estas correlaciones entre tipo de juego y clase de sociedad se ha tendido a considerar una fuerte asociación entre el predominio de juegos de estrategia y sociedades complejas, multiestratificadas.



Piezas del juego de ajedrez de madera coloreadas en rojo que pertenecen a dos o más conjuntos pertenecientes a los Yakuta de Alaska, América Septentrional, recogidas en 1886 por William S. Libbey.

La preocupación por caracterizar a las diversas culturas a través de los tipos de juegos predominantes han motivado serios estudios taxonómicos. Roger Callois[9] diferencia juegos de competencia, de azar, de simulacro y de vértigo que, a su vez, pueden asumir modalidades organizativas libres o improvisadas (paidea) y regulado por normas (ludus). A cada clase de juego le adjudica un orden temporo-cultural: a los de simulacro y vértigo los considera característicos de la sociedad de 'barullo' (primitivas) que antecederían a los de competencia y azar propios de la sociedad de 'contabilidad' (modernas).

René Girard[10] vincula cuatro categorías de juegos con aquellas etapas rituales que las sociedades tradicionales llevaban a cabo para poder mantener el equilibrio entre sus miembros y evitar la violencia interna. A través de una escenificación ritualizada de la violencia se la podía poner fuera del ámbito de la comunidad, preservando de este modo la continuidad del grupo. Los juegos de imitación, lucha y vértigo corresponden a la escenificación de la violencia, y los juegos de azar a la crisis sacrificial en que una víctima emisaria, cargando sobre sí la violencia, es eliminada. Los actuales juegos recordarían aquellos rituales realizados para afianzar la alianza de los miembros de una comunidad. Ayer como rito, hoy como juego, estos procedimientos simbólicos han sido un factor de cohesión y solidaridad grupal.

El folklorista norteamericano Roger Abrahams[11], plantea dos paradojas en torno del juego: 1) que produce un sentido de identificación y distanciamiento psíquico simultáneo para el intérprete, y 2) que crea una sensación de un hacer sin límite pero que está condicionado para su concreción por un escenario. La identificación surge a partir del contenido del juego, en particular de las convenciones que lo hacen reconocible para sus intérpretes y el distanciamiento se relaciona con la transacción que se opera entre los jugadores y entre jugadores y espectadores, según corresponda. Transacción que se realiza a través de los roles que desempeñan los participantes. Los roles que se asumen en el juego pueden ser poco estilizados y estar influenciados por condiciones sociales personales o ser altamente estilizados donde las características del sujeto no tienen mayor relevancia. Un ejemplo del primero es el niño que es mancha y del segundo jugadores que representan a dioses en el juego de pelota entre los aztecas.

Si bien los juegos crean una ilusión de libertad y autonomía, los lugares, momentos, situaciones sociales, identidades de los participantes y códigos de comunicación requeridos para llevarlos a cabo se hallan pautados en

las distintas culturas. La simple observación de un recreo escolar en la ciudad de Buenos Aires evidencia cómo diversos factores limitativos operan en el despliegue del juego infantil: la sectorización del espacio de juego en el patio, que reproduce la grilla institucional por niveles de grados; las interdicciones que recaen sobre el juego de la pelota, las carreras de autos y los elásticos -entre otros- por ser considerados peligrosos por las autoridades escolares y la segregación por sexo y edad para poder participar en los grupos de juego. Las niñas que juegan a la ronda o a las estatuas rechazan la participación de los varones, en tanto que éstos las excluyen en los partidos de fútbol; los niños mayores no aceptan como compañeros de juego a los más pequeños. Sin embargo, estos criterios se modifican cuando los escenarios son otros: la plaza, la calle, la propia casa, y las circunstancias cambian, no se hallan supervisados directamente por un adulto, o cuando no disponen de suficientes jugadores pertenecientes a su grupo de pares para integrar el equipo y acogen a otros que de ordinario hubieran sido excluídos. También son limitativas las estrategias de negociación por las que se acuerda a qué jugar, a quiénes se asignan los distintos roles a cumplir y en qué turnos se participa. En esta situación de pre-juego se adoptan fórmulas por azar, como por ejemplo, "Terrame, terrame/tesín, tesán" "Terrame, terrame/tepún, bajá" para descartar los jugadores hasta definir quién se desempeñará como "Mancha". Otras se basan en la destreza: por ejemplo, aquel niño que se agache último cuenta en "La escondida". En los juegos que requieren de algún instrumento, soga, elástico, pelota, etc., su propietario puede ser el responsable de la distribución de los roles de los jugadores y de los turnos de las rotaciones.

Abrahams, teniendo en cuenta la forma, la calidad física del juego, la estructura dramática, la tensión y resolución que conlleva cada tipo de juego, la estructura del contexto y la relación del ítem juego con su uso social, diferencia tres clases de juegos:

a) aquellos que son muy interactivos, de ida y vuelta en una comunicación directa, cuya tensión dramática sólo alcanza resoluciones parciales, en los que se da una constante apertura de acciones sin que se concluya. Así en la "mancha" no hay un ganador o perdedor definitivo sino un constante perseguir y tratar de alcanzar. Además, el rol que desempeña está influenciado por características personales del intérprete;

b) los que involucran espectadores, y aparecen roles que los representan, por ej, el árbitro, el





Cliché para imprimir cartas de juego, del sur de Italia, siglo XX.

juez de línea en el fútbol, o cronometristas etc., que controlan el cumplimiento de las reglas del juego. En éstos los jugadores se relacionan a través de los roles que prescribe el juego (arquero, defensa, etc.) y los espectadores con el juego que se desarrolla. Este tipo de juego presenta siempre una resolución, porque se alcanza un resultado (se empató o se ganó). El público se conmueve profundamente con esta clase de juegos porque exige tanto una intensa vinculación con el aquí y el ahora de la jugada como un emotivo compromiso en función de la tensión y resolución del juego.

c) los que ponen una gran distancia entre jugadores y público por medio del juego, generando una mayor distancia psíquica y un mayor grado de mediatización. Por ej. juegos rituales: el "Bumba-Meu Boi" en el que los espectadores se relacionan con los personajes que interpretan miembros de su comunidad, según una estructura dramática, en una época del año establecida.







EL JUGUETE IMAGINARIO, ARTESANAL E INDUSTRIAL



a extensión del término juguete fluctúa desde aquel objeto surgido de la transformación imaginario-simbólica que realiza un niño cuando convierte a un leño en caballo o a un carretel en trompo hasta el juguete industrial totalmente racionalizado. En el primer caso la concepción, fabricación y difusión del juguete corre por cuenta de quien juega y se basa en un conocimiento colectivo trasmitido oral y empíricamente. Niños vilelas del Chaco argentino fabricaban sus hondas con dos tiras de cuero atadas por un extremo a un cuero más ancho, con los cuales impulsaban bodoques de barro para cazar pájaros. Las niñas brasileñas se entrenan en la fabricación de sus muñecas de trapo. Aquellas que resultan de ensayos imperfectos reciben la denominación de brujas. En el segundo caso, los juguetes son realizados por un conjunto de especialistas adultos, que presentan un modelo que imita al objeto real y ha sido normatizado, según la concepción que los adultos tienen de las necesidades infantiles. El aprendizaje del acto de jugar depende de las instrucciones escritas en el estuche de los juguetes. Por lo que, si en el primer

LOS ORIGENES DE LA INDUSTRIA JUGUETERA EN IBI

VALENCIA, ESPAÑA

"La industria del juguete ibense debió nacer en los años de cambio de siglo. La primera actividad protoindustrial del pueblo fue la que se derivó de la utilización de la nieve.

Esta era almacenada durante el invierno y transformada en hielo en los neveros, llamados también "pous de neu" o "caves".

Posteriormente, en época estival, el hielo era transportado a los centros consumidores: como las lonjas costeras, donde los pescadores lo utilizaban para mantener el pescado fresco más tiempo; o como materia prima para la fabricación de helados. Este era elaborado por los ibenses más audaces y vendido –ejerciendo la arriería– por toda la geografía española, e incluso por el Norte de Africa.

Una familia de hojalateros –los Payá–; además de surtir a los heladeros de los recipientes necesarios para sus productos, comenzó a vender por los mercados de la comarca, junto a sus productos destinados al público adulto, una amplia variedad de platos, tazas, candiles, regaderas, y otros utensilios en miniatura destinados a los niños. Durante algún tiempo compatibilizaron su hojalatería tradicional con la fabricación de los primeros juguetes. Parece que esta última se convirtió pronto en una actividad rentable porque en 1909 ya acudieron como jugueteros a una Exposición Regional Valenciana consiguiendo una medalla de oro y un diploma meritorio.

A partir de ahí, la industria ibense del juguete se consolidó con rapidez, cuando en 1912 se constituyó formalmente "Payá Hermanos, S. A:", ya hacía dos años que había iniciado sus actividades otra fábrica ibense, que con los años se convertiría en "Rico S. A.".

En 1925 se crea la tercera fábrica local, "Juguetes y Estuches", fundada –al igual que la anterior– por antiguos operarios de "Payá Hermanos". En aquellos años de preguerra, se vivió una auténtica edad de oro en la fabricación de juguetes de lata, Payá y Rico rivalizaban en calidades y tipos, alcanzando un momento culminante durante la época republicana con más de 500 modelos diferentes en sus respectivos catálogos de venta. Tras el paréntesis bélico, los años cuarenta fueron de cierta decadencia debido a la falta de materia prima y al raquitismo de la demanda. Sin embargo, la aparición de los primeros juguetes de plástico en los años cincuenta, transformaron definitivamente esta industria al diversificar la producción, reducir costos y provocar una eclosión de talleres auxiliares y de nuevas fábricas, conformando de esta manera a Ibi como el gran centro productor español de juguetes".

PROCESO DE ELABORACION DE UN JUGUETE DE HOJALATA SEGUN LOS ARTESANOS VALENCIANOS

Sucintamente consistía en las siguientes operaciones.

Primeramente se decidía el juguete a fabricar, consultando a menudo las fotografías, revistas y catálogos extranjeros con los que se contaba. Dibujada la pieza a escala 1/1, generalmente a mano alzada, se configuraba el volumen en escayola. A partir de éste, el maquetista de la empresa construía un modelo en madera sobre el que se aplicaba una chapa muy fina a veces de latón o cobre, más moldeable para delimitar los contornos, el volumen y las medidas. La finalidad de ello era realizar el patrón.

Prototipos en madera

Antes de la Guerra Civil Española, se conseguía desmoldeando la chapa que se había conformado sobre el prototipo de madera, y con posterioridad a la contienda, dibujándolos sobre los planos. Acto seguido, se diseñaba toda la matricería o utillaje; copadoras recortadoras, perforadoras de acero que en casi todas las empresas españolas del sector eran fabricadas en sus propias fundiciones, y que introducidas posteriormente en las prensas dotarían de relieves y formas a las piezas. En un principio, se llegaron a fabricar matrices de madera y bronce, pero dada su inferior consistencia con respecto al acero, se abandonaron pronto.

Moldes para cortar y copar la hojalata litografiada

Siguiendo las modas estilísticas y artísticas del momento, se operaba la distribución de los colores de las distintas partes del juguete. Corrientemente, sobre una muestra planográfica donde estaban incluidos los dibujos correspondientes a todo modelo ¡techumbres, laterales, respaldos...!, se especificaban las tonalidades pictóricas escogidas. Era la plantilla. Esta era enviada a las industrias litográficas norteñas para que procediesen a la impresión sobre hojalata, material adquirido con anterioridad en las mismas siderometalúrgicas vascas.

Una vez que la chapa litografiada se recibía en fábrica, era cortada a tiras con una cuchillas llamadas "cizallas"; estas cintas de hojalata entraban en las máquinas de corte –troqueles o prensas–. que disponían de una matriz recortadora con la silueta de la figura.

Proceso de corte con prensa

Seguidamente, con la matriz perforada, se incidía en los puntos necesarios para habilitar las hendiduras donde se introducirían las grapas.

Piezas ya cortadas

Después se procedía al llamado "copado" o embutido, donde las piezas adquirían su relieve definitivo. Finalmente, en el montaje, mediante el sistema de engrapado, las "pestañas" se doblaban con unos alicates y las partes se sujetaban unas a otras, disponiendo, simultáneamente, los diferentes mecanismos en su interior.

Proceso de engrapado (ensamblaje)

Los problemas técnicos eran escasos y se iban subsanando sobre la marcha; a veces éstos sólo consistían en pequeños defectos en el troquelado o algún raspado en la pintura durante el copado que obligaba a rectificar la pieza.



Juguete de madera pintado: El húsar y la señorita, procedencia Rusia, siglo XIX.

caso, para ser jugador se necesita dominar una forma de jugar aprendida del grupo de pares o enseñada por los adultos, en el segundo, se requiere poseer el juguete y seguir las instrucciones impresas o graficadas.

Entre los indígenas guaraníes (mbya) son los adultos y jóvenes quienes fabrican para los más pequeños trompos de dos clases distintas. Unos en que el cuerpo lo hacen con cera de avispa, al que se le coloca en la parte inferior una espina de pecíolo de pindó (Cocos australis) y en la parte superior un palito para hacerlo girar. Otro modelo se hace con un porongo (Lagenaria siceraria) al que se perfora en ambos extremos y atraviesa con un palito de diámetro más grueso en la parte superior, que se fija con cera. Son también los mayores quienes les enseñan que para hacerlo girar se enrolla el hilo en la porción superior del palito y, mientras se lo sostiene verticalmente contra el suelo con el índice de la mano izquierda, con la otra mano se tira rápidamente del hilo para hacerlo rotar. Asimismo, fabricaban carritos de madera provistos de asiento (con dos ruedas y vara delantera para uso de los niños), baleros (la bola en madera de cedro y el vástago en madera de guatambú), escopetitas (a resorte y de aire comprimido), palos zumbadores y distintas figuras de animales (ranas, nido de picaflor, serpiente, nido de avispas, etc.) realizadas con las hojas de palmera yatay (Cocos yatay).

Cuando es necesario disponer de un dominio de técnicas especiales para realizar un juguete se recurre a artesanos. Los talladores de madera de la localidad de Bogoródske en Rusia combinan formas plásticas con movimientos, creando juguetes móviles tales como soldados marchando, gallinas picoteando, el oso y el herrero que alternadamente golpean el yunque además de los cubos geométricos que reproducen edificios famosos. Debido a que en muchos casos se realizan en madera sin pintar, exigen un gran perfeccionamiento de las cualidades plásticas del juguete porque no tiene el apoyo del color. Los alfareros de la localidad de Dymkovo en la región de Kírov, también en Rusia, modelan pequeñas figuras que representan osos, renos, jinetes y señoritas. Algunos sirven como silbatos. Todos son de vivaces colores y combinan manchas circulares u ovaladas o franjas con el laminado de plata o dorado. Estos juguetes artesanales, a diferencia de los industrializados, presentan marcas culturales propias del grupo al que pertenecen y su confección es de conocimiento de los niños y de toda la comunidad; la trasmisión de la información sobre cómo jugar es por imitación.

En Inglaterra, hasta el siglo XVIII, no había fabricantes de juguetes de alta calidad. Cada pequeño objeto era hecho, como réplica de uno en escala

normal, por un artesano regular a quien pertenecía ese comercio particular. Casas de muñecas- en miniatura y de estilo Georgiano-, soldaditos de plomo y balancines con forma de caballito se fabricaban regularmente. Fueron famosas las muñecas de madera realizadas por Sheraton y Chippendale, y los servicios de té en porcelana manufacturados por artesanos chinos.

Antes de concluir este recorrido por el mundo del juego no podemos dejar de presentar los juegos de hilo, el juego de rol, la muñeca y el fútbol.



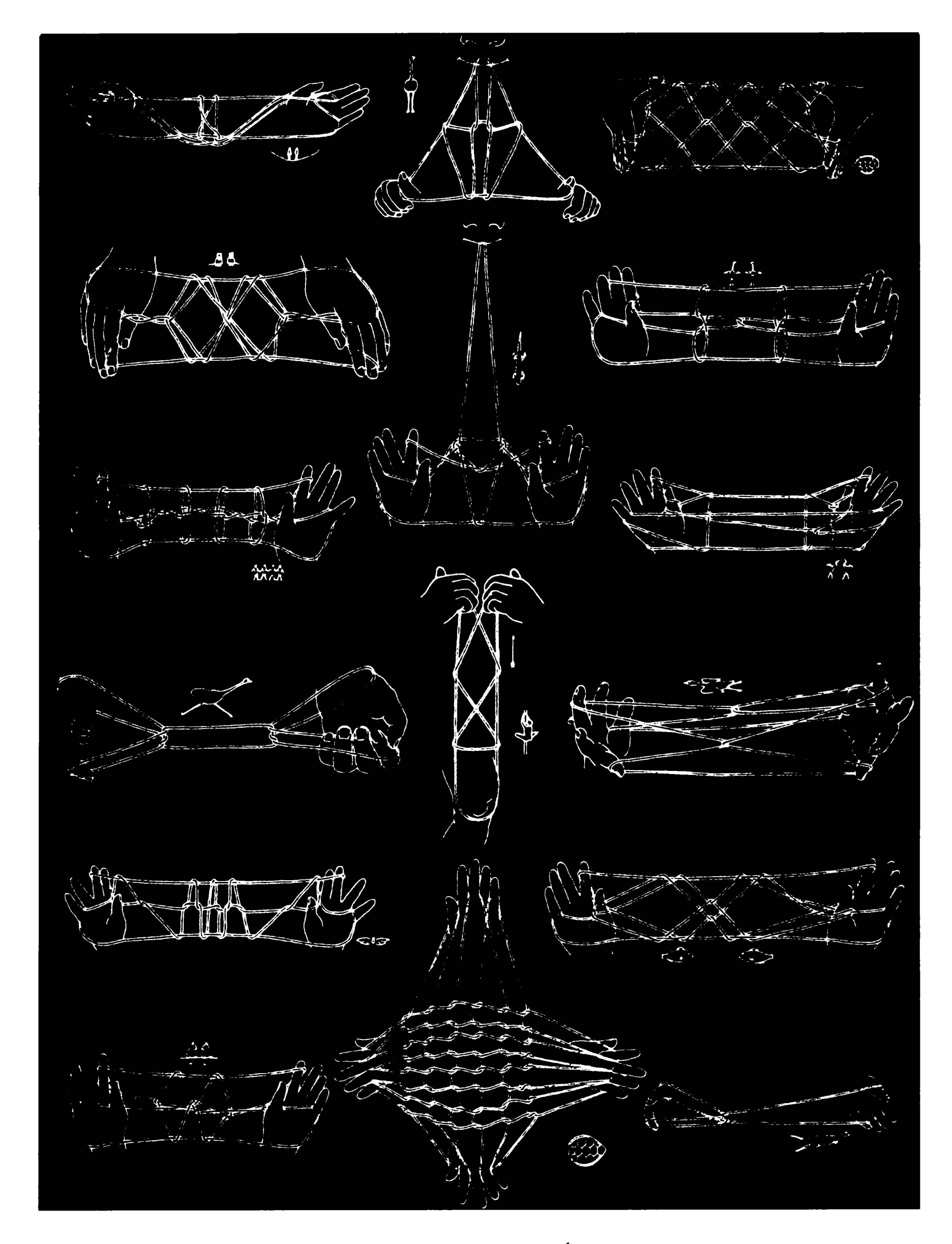




Juegos de hilos o cat'craddle

on un sencillo hilo sin fin se realiza este juego de ingenio y destreza. A pesar de que es característico en pueblos de distintas culturas, cada conjunto de juegos de hilo se individualiza por los mensajes que vehiculiza. Si bien la trama es común, la significación que se le atribuye fluctúa según la representación específica de la concepción del cosmos y de la sociedad del grupo que lo practica. La figura 'Culo de avestruz' entre araucanos es 'Estrella' entre los tobas y mocovíes, en cambio los bacairi le dicen 'Testículo de hombre' y los cunas 'Culo de rana'. 'Cama' de los araucanos es conocida como 'Las Siete Cabrillas' entre mocovíes y tobas. 'El zorrino' de los chulupí es 'Tortuga' entre los bacairi.

Se presentan distintos tipos de juego de hilos en que intervienen manos y/o pies del ejecutante. Las distintas fi-



JUEGO DE CORDELES DEL NORTE DE QUÉENSLAND (AUSTRALIA)

Las figuras que representa el grabado son: la columna de la izquierda (de arriba abajo): dos hombres que bajan a un valle; dos ratas una al lado de la otra; cuatro muchachos marchando en fila cogidos por las manos; dromeo corriendo; murciélago: dos cacatúas durmiendo juntas en una percha. La columna del centro: casuario; cocodrilo; un hombre trepando a un árbol; tortuga. La columna de la derecha: tortuga; dos grullas blancas; dos mujeres luchando con bastones; pato huyendo; dos peces; canguro.

guras realizadas ponen en evidencia la habilidad motriz del jugador en el logro de la analogía por semejanza visual con el objeto que representa, utilizando para ello un conjunto de convenciones. Estas figuras pueden ser: a) de un sólo plano fijas como por ejemplo: 'Telar', 'Cuna', 'Matra', 'Culo de avestruz' entre los araucanos, b) de un sólo plano móviles como el 'Serrucho' (con movimiento de vaivén) y c) con volumen, que también, se diferencian según sean fijas o móviles, tal es el caso respectivamente de 'Bañadero de ovejas' y 'Gaviota' de los araucanos.

Asimismo, con los hilos se hacen pruebas de ilusión como 'Soltar el caballo' o 'Bozal roto', 'Desenrollar la tripa' conocidas por indígenas de la Guyana, que consisten en enrollar un hilo sin fin bajo ciertas normas a los dedos y la muñeca u otra parte del cuerpo u objeto determinado, de modo que aparentan estar firmemente anudados, luego mediante un simple tirón dado en uno de los extremos de la cuerda, ésta se suelta.

'Rosca' o 'Tornillo' es una forma de juego de azar, de los aborígenes del norte de Patagonia, en que se enrolla en espiral el hilo sin fin colocándolo en el suelo. En la parte central de la espiral se forman dos ojales. Uno de ellos corresponde al extremo del hilo y el otro es una simple curvatura. El ejecutante desafía a otro a que introduzca un palito en uno de los ojales y tire; si el hilo queda enganchado en el palito el desafiado pierde el juego y la apuesta. Entre los araucanos se practica una técnica que, según la cantidad de hilos que quedan libres luego de entrecruzarlos en la mano, sirve para predecir la suerte en el amor.

Entre los Polinesios y Yirrkala de Australia, las figuras de hilo no sólo han sido vehículos para relatar leyendas tradicionales y trasmitir los mitos de sus cosmogonías, sino también rituales y prácticas adivinatorias. Entre los Tolupan, que viven en el centro norte de Honduras, los shamanes –punakpan o anciano pequeño– en su calidad de mediadores entre los seres sobrenaturales y humanos actúan como consejeros, curadores y adivinos de la comunidad. Ellos dialogan con las figuras de hilos que arman para presagiar acontecimientos de la vida cotidiana y revelar si un propósito o emprendimiento tendrá un resultado éxitoso. Jóvenes, ancianos, hombres y mujeres consultan sobre cuestiones de amor, por el éxito de la caza, la mejor fecha para cultivar, entre otros muchos temas. En las pruebas que realizan los shamanes se utilizan cuatro cuerdas de fibra vegetal de 1,67 m. de longitud, diferenciadas por la cantidad de nudos que tienen en cada extremidad. Los shamanes se sientan con las piernas cruzadas para llevar a cabo los diversos procedimientos, uno de ellos es el denominado "prueba mediante hilos". Esta

consiste en el entrecruzamiento de 4 hilos con la ayuda de la mano derecha e izquierda, hasta completar cuatro lazos o presillas en espiral. Luego de completar esta operación se 'lee' la figura. La respuesta a la pregunta que originara la consulta es el resultado de varios factores: a) la posición del lazo o presilla en relación al centro, donde las cuerdas fueron atadas, b) la figura, sobre la que la presilla se formó y c) su inclinación. Si se ubica hacia la izquierda la respuesta es desfavorable, mientras que si la presilla se inclina en dirección a la derecha, es favorable. Si la presilla se inclina hacia el que ejecuta la prueba, es positiva y si es del lado contrario es negativa. Esta valorización se vincula con la creencia Tolupan, de que el espacio es dicotómico. El Este, que en el ritual de adivinación está representado por la mano derecha, corresponde al anciano dios Toman, benéfico para la vida, la salud, la casa y el éxito. En cambio, el Oeste identificado con la mano izquierda corresponde al joven Toman, que implica lo opuesto. La operación sólo se puede repetir cuatro veces y si la figura 'miente', las cuerdas son arrojadas al fuego. Pero si dicen la verdad se guardan para la siguiente oportunidad.

Como se ha evidenciado, con esta breve ejemplificación las tramas del juego pueden ser semejantes, pero lo que interpreta cada grupo cultural difiere en relación con la particular cosmovisión que posee.





JUEGO DE ROL, DE SIMULACRO Y ENSIMISMAMIENTO



Son aquellos en que se produce socialmente una fantasía. Jugadores y árbitros improvisan colectivamente una historia y biografía que pueden compartir por unas semanas o hasta varios meses. El organizador del juego o árbitro elige un escenario imaginario, que se puede vincular con el mundo medieval, por ejemplo los denominados: Calabozos y Dragones', 'Caballería y Brujería', o interplanetario del futuro -como es el caso de 'Viajeros' o 'Empire of the Pethal Throne'. Este último se refiere al planeta Tekumel visitado por terrícolas que, con el auxilio de la tecnología, eliminan la vegetación, la fauna hostil y dominan a sus habitantes: los Ssu y los Hlyss. En la colonización son ayudados por sus aliados: Pe Choi y Pachi Lei. El planeta organizado en naciones pierde contacto con la Tierra, vuelve a la época de la oscuridad sin tecnología y los Ssu y Hlyss empiezan a dominar. El planeta presenta muchos misterios que esperan ser descubiertos por medio de la aventura. El árbitro establece los ideales de ese mundo y las estructuras sociales, y cada jugador asume un personaje imaginario. Ese escenario presenta una ilusión de realismo que se logra cuando incluye las imágenes que poseen los jugadores con una cierta consistencia lógica. En consecuencia, confluyen tres niveles de significación: El sentido común de la realidad cotidiana, las reglas del juego y el contenido de la fantasía del juego. Los participantes intervienen en

estos tres niveles, pero adoptando cada uno un determinado personaje. El jugador puede elegir entre la identidad o la identificación con el personaje que desempeña, es decir, jugar por sí mismo en el disfraz del personaje o jugar el sí mismo del personaje. Hacer yo mismo de mago o interpretar a un famoso hechicero medieval. El jugador asume el rol de un personaje de ficción que actúa con cierto grado de libertad en un medio imaginario, y tiene que hacerlo creíble. El personaje tiene atributos referidos a inteligencia, carisma, destreza, constitución, sabiduría, fortaleza que definen el rol y sus límites y lleva el nombre de la persona real. No se trata de un juego de acción física sino verbal o de tablero. El réferi tira los dados para decidir quien muere, o hasta quien se extiende la ofensa, etc. Este juego conoce antecedentes en los de guerra, que simulan la estrategia de una batalla famosa -muy difundidos para el entrenamiento militar- y en los juegos de simulación didácticos que incluyen psicodramas para enfrentar situaciones de la vida cotidiana en las que los jugadores representan posiciones y no personajes.

Quienes practican estos juegos de rol son gente interesada en la historia militar, la literatura fantástica, la mitología del mundo real, la historia de las ciencias físicas, que constituyen valiosos aportes para el desarrollo del juego. Ellos adoptan temporalmente como verdadera, la fantasía que produce un ensimismamiento vivido como placentero. El éxito de una jugada radica en maximizar el ensimismamiento. Los integrantes de esta subsociedad lúdica argumentan sobre el componente educativo del juego, en el logro de un mayor control personal para tratar con las personas y como medio de escape a la presión social.





La Muñeca



bjeto tan antiguo como la humanidad, que tanto se vinculó con el juego como con el poder y el arte. Desde la madera, chala, mazorca del maíz, marfil, lana, arcilla, hueso, piedra, conchillas, y hasta la cera han servido de soporte de este significativo objeto. Ha sido un valioso instrumento en el desarrollo infantil para la adquisición de habilidades y valores que, como adultos, se les requerirán. Las niñas imitando a sus madres alimentan, cuidan y visten a sus bebés. Aprendiendo no sólo el lenguaje corporal femenino sino las categorías de género, según la cultura de la que participan. A través del juego a la muñeca se ejercitan en la confección de prendas, en el hilado, en el tejido, en la preparación de pieles y en la costura. La muñeca se constituye en un elemento vinculante en la relación padre e hija entre los inuit (también denominados esquimales). Desde Siberia hasta Groenlandia los progenitores masculinos tallan en hueso, madera o marfil de morsas la cara y el cuerpo de las muñecas haciendo las extremidades de piel de foca o tela para que tengan movilidad y puedan ser trasladadas a horcajadas en las espaldas de sus hijas. Pero también en este pueblo se halla arraigada una antigua creencia

acerca de que los niños no deben llevar las muñecas a su lecho, porque durante la noche éstas cobran vida y pueden lastimarlos. Asimismo, se considera que sólo se debe jugar a las muñecas en tiempo de verano en lugares externos, y no en invierno. De lo contrario la aldea permanecería en un invierno permanente a pesar que las estaciones cambien.

Otro grupo de América Septentrional, los iroqueses, confeccionaban las muñecas sin rostro porque si el niño las dañaba no identificarían al responsable y no le ocasionarían castigo alguno.

En numerosos grupos étnicos el jugar a la muñeca es parte importante de la infancia y posee componentes educacionales y emotivos. Se aprenden jugando, no sólo aspectos técnicos y prácticos, sino actitudes de la conducta que se espera de los miembros adultos de la comunidad. Las muñecas pueden mostrar, a través de sus vestimentas, ornamentos y marcas faciales (por ejemplo imitaciones de tatuajes) las diferencias sociales. Las niñas de los indígenas de las planicies en EEUU engalanan los trajes de sus muñecas con cuentas que, imitan los valiosos adornos de diente de alce característicos de la indumentaria de las personas de riqueza y prestigio. Las niñas inuit les colocan a las muñecas cinturones que simulan aquellos decorados con dientes de caribú lucidos por las mujeres adultas.

Asimismo, las muñecas aparecen proyectadas en un vasto universo de creencias espirituales. Se las presenta como figuras de poder que personifican una fuerza espiritual. Se las emplea para controlar aquellas fuerzas que escapan al control del hombre (enfermedad, muerte, amor no correspondido, fertilidad, abundancia de ganado y cultivos). Ellas pueden ser depositarias temporales o permanentes de poder. Muchas, una vez que cumplen su cometido, quedan liberadas para seguir otros destinos. Los shamanes cuna de Panamá confeccionan muñecas hechas en distintos tipos de madera acorde a la enfermedad sobre la que debe actuar. Ellos les dan instrucciones para que localicen y regresen el espíritu perdido del afectado. Muñecas especiales, también de madera, pero de mayor tamaño del regular (1,20 m.), se emplean cuando la aldea es afectada por una epidemia. La ceremonia de curación dura ocho días y luego las imágenes se queman.

Entre los shawnee de Oklahoma EEUU se confeccionan muñecas que representan a personas fallecidas a quienes se recuerda en una fiesta que se dedica a su memoria. Pero también hay muñecas que son oráculos, que pueden prever el futuro, el éxito en la caza etc. Otras llevan bendiciones a las familias por lo que son conservadas por generaciones. Son guardianes protectores, como es el caso de las muñecas de los delaware en EEUU.



Muñeca de Alaska vestida con un traje de delicada piel de caribú, el cabello es de hilo industrial de color negro.

Las niñas vilelas del área chaqueña en Argentina confeccionaban muñecas con trapos o las componían con un trozo de pata de ñandú, incluyendo el codo, en donde pintaban con tinta de cochinilla los ojos y la boca. Por su parte, la pequeñas araucanas utilizaban palitos en forma de horqueta con trapos atados y lana para imitar el pelo.

Incluso existe una festividad dedicada especialmente a la muñeca. El 3 de marzo –mes de la serpiente– en Japón se celebra la fiesta: 'Hina Matsuri'. En las casas se exhiben en plataformas con estantes muñecas que representan al emperador, la emperatriz, asistentes de la corte y músicos, todos ellos vestidos con imitaciones de prendas cortesanas antiguas, hechas por artesanos. A estas figuras se les ofrendan flor de arroz mezclada con hojas de artemisa y saki. Durante la celebración un sacerdote exorciza las malas influencias que afectarían a las personas sobre las muñecas, que previamente fueron frotadas sobre el cuerpo del interesado. Posteriormente a la purificación se procede a comer hierbas y tomar bebidas especiales que proporcionan dicha y longevidad. De acuerdo a la opinión de personas que llevan a cabo en la actualidad esta celebración, dedicada a las niñas, es una combinación de varias costumbres: a) de un ritual purificatorio chino realizado en las orillas de los cursos de agua en el tercer mes lunar; b) de prácticas adivinatorias que realizaban cortesanos del período Heian (794-1185) para exorcizar impurezas y transferirlas a imágenes de figuras humanas en papel, denominadas 'Katashiro', que luego se arrojaban al río; y c) del despliegue de muñecas de papel (Hina) que realizaban las niñas desde el período Edo (1600-1868).





El futbol: "La celebracion de la confrontacion"

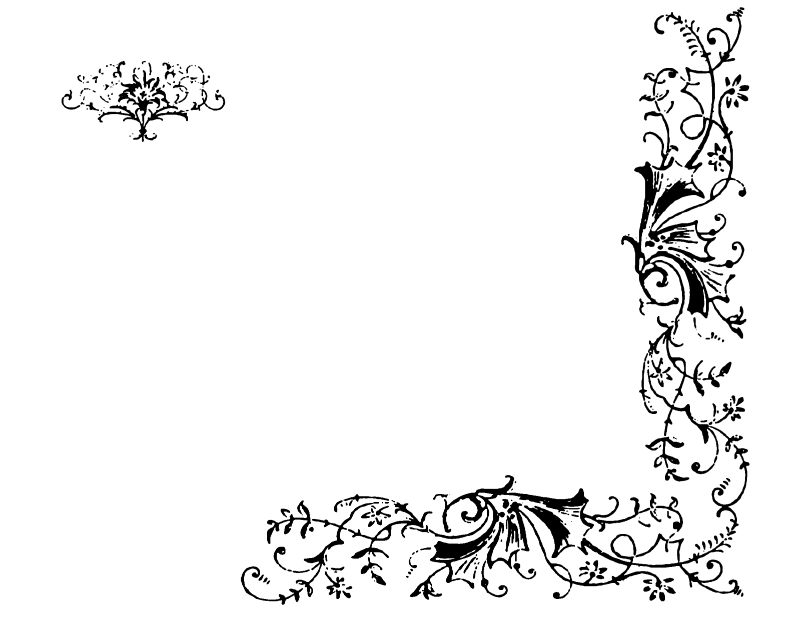


i sólo explicáramos el fútbol por la estructura de la acción que lo caracteriza (es decir, que un agente causa que un objeto se desplace desde una localización inicial no predeterminada "A" a una localización-objetivo- predeterminada "B", y que el objeto alcance esta última posición en presencia de un oponente) poco diríamos de la significación de esta actividad que atrae la atención de un gran porcentaje de la Humanidad.

Desde el siglo XIV ha quedado registrada su popularidad en Inglaterra, como también las prohibiciones que recayeron sobre él por su violencia. En el siglo XIX se ordena y consolida el 'dribbling game'. Con la institución de la Challenge Cup (1871) se encamina su desarrollo con equipos del continente europeo de Holanda, Dinamarca, Suiza, Austria entre otros. En 1904 para regular las contiendas internacionales se forma la F.I.F.A. El juego ha ido evolucionando de una forma individual en base al 'dribbling' a uno de conjunto, de pases interdependientes.

En la Argentina, este juego colectivo de oposición en que se combina pa-

radójicamente la espontaneidad y la improvisación con la organización, se vinculó a movimientos asociacionistas que dieron origen a los clubes deportivos. Entre 1900 y 1921 el fútbol fue un poderoso vehículo de integración social. No sólo favoreció la interrelación entre nativos e inmigrantes sino que reforzó el desarrollo de solidaridades sociales y de identificaciones barriales (River y Boca en La Boca, Chacarita Juniors en Chacarita, San Lorenzo en Almagro, Racing en Avellaneda entre otros). Asimismo, la práctica del deporte en los clubes se tornó en un medio de movilidad y ascenso social para miembros de los sectores populares, y de consolidación de poder para una dirigencia perteneciente a la clase media. La instrumentación comercial del fútbol, sobre todo a partir de la profesionalización de este deporte en 1931, ha llevado a que el jugar se transforme en la producción de un espectáculo. Ello ha ocasionado que se torne en un negocio que supone grandes sumas de dinero, que recurre a la racionalización permanente de la actividad para su planificación. Así, vemos que aparece junto al equipo de jugadores un número elevado de especialistas (director técnico, masajistas, deportólogos, psicólogos) para ejercer un mayor control sobre la actividad. De aquel picado en el potrero, donde se jugaba con ingenio, audacia y picardía para enviar la pelota a donde el adversario no la pudiera alcanzar, se pasa a un fútbol espectáculo. En éste se intenta planificar algo que sólo se ordena en la cancha con las jugadas de los jugadores. Preparación física, planificación, espionaje y jugada ensayada se aplican al juego anulando el amago, la gambeta, el esquive producto de la espontaneidad y el atrevimiento del jugador.





CONCLUSIONES



El juego ha acompañado a la niñez del hombre anticipando la vida, favoreciendo la expresión y representación de deseos y problemas y facilitando la apropiación e imitación de tradiciones, a menudo no del todo comprensibles para los jóvenes. También ha sido un complemento de determinadas ocupaciones. Quienes se desempeñan en instituciones cerradas, por ejemplo, soldados y marinos suelen acompañar sus períodos de aislamiento o sus vigilias con juegos. Pastores peruanos, mientras cuidan sus rebaños, hacen girar sus trompos de madera de chachacomo o patean pelotas de trapo. Los juegos se realizan en la vida pero en algunas culturas en el pasaje de la muerte y en el más allá, tanto en la intimidad del hogar como en la aldea global. Ha sido una actividad para erigir barreras sociales y símbolos de distinción y también donde se confrontan identida-

des barriales, locales y nacionales. Fuente inagotable de sociabilidad de niños y adultos favoreciendo la participación e integración colectiva. Actividades lúdicas que en el pasado se desarrollaban en el marco de ceremonias religiosas formando parte de sus rituales, en la actualidad se realizan en el marco de competencias seculares.

En este fin de siglo, con el apoyo de sofisticadas tecnologías, se ha instaurado el ciberespacio en el que, por computación, se generan mundos que evocan la vida real (realidades virtuales). A través de experiencias múltiples, el jugador armado de su casco, traje y guante de informaciones, interactúa en cuatro dimensiones, creando inéditas situaciones lúdicas.







NOTAS

1. Romano Guardini 1930 **Lo spirito della Liturgia** Brescia, Moscilliana Cap. IV.

2. D. W. Winnicot 1987 **Realidad y juego** pág.135.

3. En **Le réel et l' imaginaire dans le jeu de l'enfant** citado en Neri, Roberto **Juego y juguetes** Buenos Aires, Eudeba 1963.

4. Victor Turner 1974 "Liminal to Liminoie in Play, Flow and Ritual: An Essay in Comparative Symbology" en Norbeck Edward ed. The Anthropological Study of Human Play **Rice University Studies** v.60, 3 sum. 94 p.

5. Alfonso Caso 1953 **El pueblo del sol** México, F.C.E.

6. Krickeberg, Walter 1993. **Las antiguas culturas mexicanas** México, F.C.E.

7. Agustín Zapata Gollán 1970 **Juegos y diversiones públicas**. Santa Fe, Publicaciones Ministerio de Educación y Cultura, Dirección General de Cultura, , 2da, época No. 8 págs. 64 y 65.

8. En la exposición de este juego nos basamos en su trabajo "Le jeu de billés. Lieu de la raison. Lieu de la passion. **Ethnologie Française** No. 18.

9. Citado por Juliette Orange en "Una tarea imposible" de **Juegos y juguetes ensayos de etnotecnología** comp. por Robert Jaulín.

10. Citado por Juliette Orange en "Una tarea imposible" de **Juegos y juguetes ensayos de etnotecnología** comp. por Robert Jaulín.

11. Roger Abrahams 1976 The Complex Relations of Simple Forms en **Folklore Genres** Ben-Amos, Dan, ed. Austin , University of Texas Press. Págs 193-214.







BIBLIOGRAFIA

Abrahams, Roger 1962. "Playing the Dozens" **Journal of American Folklore** 75, 297 págs. 209-220

Augustins, Georges 1988 "Le Jeu de billés". Lieu de la raison. Lieu de la passion **Ethnologie Française** t. 18, Janvier-Mars pág 5-14.

Balducci, María Isabel 1981 "Notas etnográficas de los Tobas Taksek II. Juegos de hilo y trucos de los Tobas-Taksék" **Entregas del Instituto Tilcara**, Facultad de Filosofía y Letras, Universidad de Buenos Aires, 11.

Breda, Emilio Alberto 1962. **Juegos y deportes entre los indios del Río de la Plata.** Bs. As. Theoría.

Bulletin of the International String Figure. Tokio, ISFA 1994:1; 1995:2 y 1996:3.

Caso, Alfonso 1953. **El pueblo del sol** México, F.C.E.

CODEX BORGIA 1899. Il Manuscritto Messicano Borgiano del Museo Etnográfico. Loubat ed. Rome.

Chapman, Anne 1970. Shamanism and String Magic of the Tolupan of Honduras **Journal de la Societé des Américanistes du Musée de l'Homme** Paris, 59, págs.43-64.

Deleite y Piñuela, José 1944. **También se divierten el pueblo (Recuerdo de hace tres siglo)** Madrid, Espasa Calpe.

Desroches Noblecourt, Christiane 1963. **Vida y muerte de un faraón, Tutankhamen** Londres, Noguer.

Fine, Gary Alan 1988. **Shared Fantasy Role Playing. Games as Social Worlds.** University of Chicago Press.

González Alcantud, José Antonio 1993. **Tractatus ludorum. Una antropología del juego** Barcelona, Anthropos editorial del hombre.

Guiraud, Paul 1915 **Historia griega.Vida Pública y privada de los griegos** Madrid Daniel Jorro.

Hegeler Sten, 1965 **Cómo elegir juguetes** Buenos Aires, Paidós.

Jaulín Robert comp. 1981 **Juegos y juguetes. Ensayos de etnotecnología** México, Siglo XXI.

Krickeberg, Walter 1993. **Las antiguas culturas mexicanas** México, F.C.E.

Kovács, Emese 1986. Where and when do Budapest school children play? **Contemporary folklore and culture change** ed. Irma-Riita Järvinen, Helsinki.

Levine, Lawrence W. 1979. **Black Culture and Black Consciousness** Oxford University Press.

Levy Robert 1973. **L' Tahitians. Mind and Experience in the Society Islands.** University of Chicago Press.

Lenz, Mary Jane 1986. **The Stuff of Dreams. Native American Dolls.** Museum of the American Indian.

Lizardi, Ramos 1971. "Rito previo a la decapitación en el juego de pelota" **Estudios de Cultura Nahua**, 9. págs.21-46.

Marco Luis y Eugenio de Ochoa, **Repertorio completo de todos los juegos** Madrid, Casa Ed. Bailly-Bailliere.

Martínez-Crovetto, Raúl 1968. "Algunos juegos de los indios vilelas". **Etnobiológica** Fac. de Agronomía y Veterinaria Universidad Nacional del Nordeste No.5.

Martínez-Crovetto, Raúl 1969. " Juegos araucanos de la Patagonia". **Etnobiológica** Fac. de Agronomía y Veterinaria, Universidad Nacional del Nordeste No.13.

Martinez-Crovetto, Raúl 1970. "Juegos de hilo de los aborígenes del norte de Patagonia" **Etnobiológica** Fac. de Agronomía y Veterinaria, Universidad Nacional del Nordeste No. 14.

Martinez-Crovetto, Raúl 1968. "Juegos y deportes de los indios guaraníes de Misiones (República Argentina)" **Etnobiológica** Fac. de Agronomía y Veterinaria, Universidad Nacional del Nordeste No.6.

Martinez-Crovetto, Raúl 1968. "Viejos juegos de los indios Mocovíes" **Etnobiológica** Fac. de Agronomía y Veterinaria, Universidad Nacional del Nordeste No.2.

Mendes de Oliveira, Noé 1977. **Piauí Folclore Brasileiro** Rio de Janeiro.

Millán de Palavecino, María Delia 1969. "Algunos juegos infantiles criollos e indígena del norte argentino". **Etnobiológica** Fac. de Agronomía y Veterinaria, Universidad Nacional del Nordeste No. 9.

Montet, Pierre 1964. **La vida cotidiana en Egipto en tiempos de los Ramsés (Siglos XIII y XII A.C)** Bs. As., Hachette.

National Academy of Arts 1974. **Survey of Korean Arts Folks Arts** Seoul, Korea.

Otero Espasadin J 1944. **El deporte griego.** Bs.As. editorial Losada.

Páez, Jorge 1971. **Del truquiflor a la rayuela** Bs.As. CEAL.

Panzeri, Dante 1967. **Fútbol. Dinámica de lo impensado** Bs.As. Paidós.

Pereira Salas, Eugenio 1946. **Juegos y alegrías coloniales en Chile** Santiago de Chile, Zig-Zag.

Sebeok Thomas y Brewster Paul G. 1958. "Studies in Cheremis" vol. 6 Games **Folklore Series** 11 Indiana University Press.

Scher, Ariel y Héctor Palomino 1988. **Fútbol: pasión de multitudes y de elites. Un estudio institucional de la Asociación de Fútbol Argentino** Doc. del CISEA/92, Bs.As.

Seignobos, Charles 1916. **Histoire Ancienne Grèce** Paris, Bibliothéque Armand Colin.

Sutton Smith, Brian 1959 "The games of New Zeland Children" **Folklore Studies** University of Chicago Press, 12.

Taladoire, Eric 1981 "Les terraines de jeu de balle (Mésoamérique et Sud-ouest des Etats-Unis)" **Estudes Mesoamericaines**, serie II, 4, Mission Archeologique et Ethnologique Française au Mexique.

Vieira Filho, Domingo 1977. "Maranhao" **Folclore Brasileiro** Rio de Janeiro.

Virtanen Leea, 1978. "Children lore" **Studia Fennica**. Helsinki, 22.

Winnicot D.W 1987. **Realidad y juego** Buenos Aires, Legaza.

Zapata Gollán Agustín 1972. **Juegos y diversiones públicas**. Santa Fe, Publicaciones Ministerio de Educación y Cultura, Dirección General de Cultura 2da, época No. 8.



INDICE

Pág.

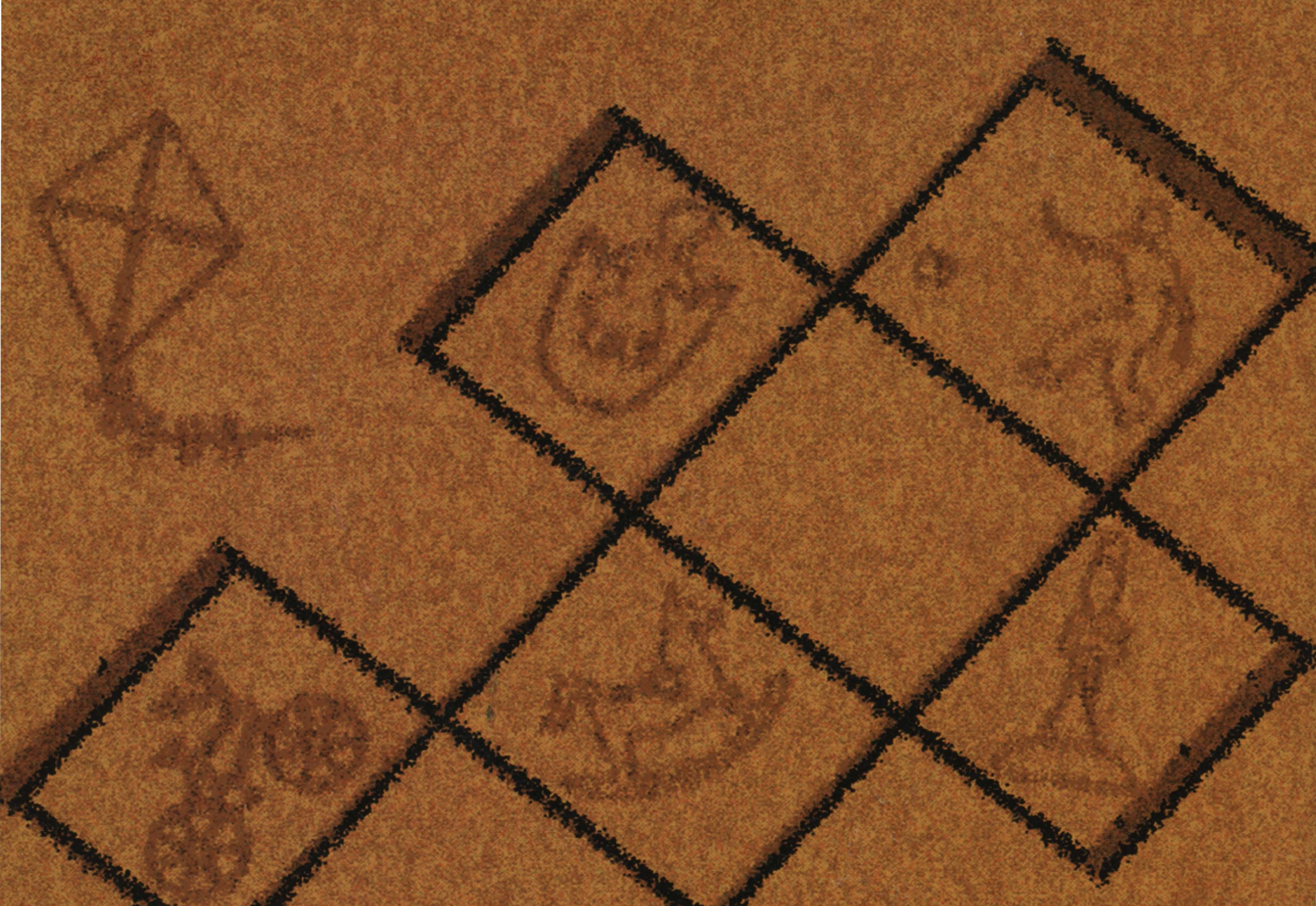


Edita y distribuye:
Instituto Nacional de antropologIa
y Pensamiento Latinoamericano
3 de febrero 1378
(1426) Buenos Aires-Argentina
T.E. 784-3371 FAX 54-1 784-3371
Hecho el depósito que previene la ley 11.723

Impreso en:
Reprografias J.M.A. S.A.

enero, 1998

ISBN: 987-95383-5-8



Cuando hablamos de los juegos nos parece algo tan próximo, tan familiar y...tan trivial. Sin embargo, constituye una de las primeras actividades culturales, que realiza el ser humano. Los juegos han evidenciado una gran capacidad para vincularse a las situaciones más dispares por las que atraviesan las personas y los grupos sociales, como la muerte, la guerra, la colonización, la diversión, etc. Igualmente, han sido vehículos para la constitución de identidades grupales, de género, étnica, barriales y nacionales. A través de la lectura de este libro el lector descubrirá una nueva forma de aproximarse al juego, ilustrada con amenos ejemplos correspondientes a distintas culturas, grupos étnicos, tramas sociales, período históricos y localizaciones geográficas. Asimismo, hallará aportes sobre los actuales debates de la Antropología y el Folklore en esta temática.

La autora, Ana María Dupey, es antropóloga especializada en Folklore. Se desempeña como investigadora en el Instituto Nacional de Antropología y Pensamiento Latinoamericano. Es directora de la Sección Folklore del Instituto de Ciencias Antropológicas y profesora regular del Departamento de Ciencias Antropológicas dependientes de la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad de Buenos Aires.